SFR JOKER

broj 207
oktobar 2010
XIX godišnjak
smrt fašizmu

5,80 EVRIĆA dinara













VIKINŠKI LITERARNI NATEČAJ

ZA DECE

Dragi bravec, po dolgem času JOKER ponovno organizira literarni natečaj, tokrat v sodelovanju z blagovno znamko SONYERICSSON. Tema je pokrovitelju primerna, torej nordijska.

Vikingi so sloveli kot smelo in neustrašno ljudstvo. Pivo so lokali iz lobanj nasprotnikov, zobe pa so si trebili s koščicami zaklanih pošasti. A najslovitejši (in najsilovitejši) od vseh je bil Erik. Skupaj s sinom Sončkom sta se podala na številne nevarne podvige, o katerih se je ob ognjih govorilo še stoletja zatem.

V poljubnem literarnem žanru popiši eno od njunih pustolovščin, ki mora vključevati čimbolj bizarnega nasprotnika, s katerim se junaška rogočeladarja pomerita. Tekom zgodbe morata naša junaka srečati valkiro, sneto sekiro in širhakel. Če ti uspe omeniti še pomanjkljivo oblečene in neobrite barbarke, toliko bolje.

Od nadobudnih sukalcev peresa pričakujemo štorijo v izmeri sedem do osem tisoč znakov s presledki vred, ki mora biti poslana ne kasneje kot do 25. OKTOBRA na JOKER@JOKER.SI z oznako VIKING. Napredno poznavanje slovnice in literarnih zakonitosti je obvezno. Če imaš občutek, da bi ti za spisano učiteljica slovenščine v sedmem razredu prisolila nezadostno, bodi ekološki in ne trati pasovnih širin.

Zgodba, ki se nam bo najbolj dopadla, bo objavljena. Hkrati bo SonyEricsson avtorju podaril mobilni telefon XPERIA X10 MINI PRO, ki se diči s šlatalnim zaslonom ter polnokrvno tipkovnico, in navrgel še modrozob zvočnik za sluhanje muzike na žuru.

ZA BABE

Sočna čitavka, ki ti pisana beseda ni tuja, tudi zate imamo izziv. Spiši erotično vikinško zgodbo z izvirnim in ne prostaškim izrazoslovjem. Pornografija v slogu nasajanja na rogove čelad pride v poštev samo kot medvrstični namig. Obvezno vključi besede: loj, lok in los.

Delo nam zapečateno s poljubom pošlji na JOKER@JOKER.SI z zadevo ČUTNI NATEČAJ. Avtorica najbolj poltene zgodbe bo v dar dobila rožnat telefon ZYLO. Če bo želela, ji nanj narišemo še ŽivjoMuco. Z belim flomastrom.

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK
številka 207
oktober 2010
http://www.joker.si
povprečna naklada: 14 K

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana
DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80
NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala
REDITELJ NATLAČENKE™
Matjaž Štrancar
LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion
JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Navi, Sneti, Quattro, Yohan

OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si
ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

OZNANILA

Odvil se je še tokijski veliki igrošov, ampak saj vsi vemo, kaj prihaja v prihodnjih mesecih. Zdaj le še čakamo na napovedani trilijon špilov, ki nam bo padel na pleča. (Le Sneti bo z atlasovsko upognjenim hrbtom gledal iz kupa, resda s svežim platfusom in sedmimi otiščanci.)

IGROVJE, KONZOLEC

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Nikoli nisem kaj posebej maral za dela J. J. Abramsa. Model se mi je sicer zdel zanimivo odpuljen in njegovi gverilski projekti ter viralni marketing so generirali kar zadostno količino spletnega šušljanja. A nikoli dovolj, da bi si katerega njegovih izdelkov dejansko pogledal. Še posebej zato, ker je bila rulja slejkoprej srednje razočarana, naj je šlo za Cloverfield ali razpviti Skrivnostni otok. Potem pa je Abrams povedal, da dela nove Zvezdne steze. Znova je vse skupaj reklamiral na svoj znani podtalni način, a glede na preteklost nisem imel posebnih pričakovanj. Toda film me je dobesedno prikoval na sedež. Ravno zato sem se odločil, da dam priložnost še ravno takrat napovedani seriji Fringe. Priznam, trudil sem se, da bi dojel vso skrivnostnost, zarote in stranke zgodbovne niti, ki jih je kar mrgolelo. A sem nekje sredi prve sezone obupal. Vsemu skupaj je bilo preprosto pretežko slediti.
Potem pa je konec poletja zmanjkalo prav vseh nadaljevank, ki jih imam na lagru. In sem si rekel, ej, pa dajmo Fringu se eno možnost. Če bo zanič, lahko znova neham gledati in pokažem Džejdžeju en velik sredinec. Nakar sem po samo dveh dneh že buljil v finale prve sezone in preklinjal, zakaj se druga prične šele čez dva tedna. Ekipa je očitno morala na hitri tečaj štorijalnega podajanja, kajti preobrat je dobesedno no trenuten. Od zmedenega klobasanja o premnogih nadnaravnih projektih, ki jih je ustvarjal nori znanstvenik, je serija dobesedno v trenutku preskočila na izjemno tempiran, kulsko zamišljen in profesionalno izveden konflikt med vzporednima svetovoma. Rezanje nepotrebnega balasta skrivnostnosti ni prav nič zmanjšalo. Še več, ker so vsi misteriji osredotočeni v lepo zaokroženi zgodbi, je Fringe v tem trenutku moja najljubša televizijska zabava. Ob vseh drugih nadaljevankah, ki jih gledam samo še po inerciji, se vprašam, kako oni ne zmorejo napraviti takega kakovostnega zasuka, ampak le vztrajno tonejo v obskurnost. Seveda ne gre mimo igralske zasedbe, med katero dobesedno briljira John Noble. Da lahko dobro igra znanstvenika, ki ima čisto preveč kolesc v glavi, je jasno vsakomur, ki je videl njegovo interpretacijo Denethorja v Kraljevi vrnitvi. Ko pa temu doda zlobno različico z 'druge strani', ti dobesedno požene mravljince po telesu. Več ne mislim izdajati, da ne bi komu skvaril užitka. A kdor pogreša Dosjeje X, naj Fringe obvezno gleda. Kajti tam je vse res.
Quattro

OGLAŠEVALCI

Naslovka je iz dalekih vremena, sa sladoledom od jagode iz automata.

Res sem nestrpen do vandalov, mikro in makro, ter k dejavni netoleranci pozivam tudi ves ostal razumniški živelj. Čefurizem je stanje duha in pri tem posameznikovo poreklo, priimek, đemper in šuškavac niso privzeti, čeprav statistično povezavo kljub vsemu imajo.

Nekoč sem na tem mestu že zabavljal čez vandalizem, ki nam, normalnežem, z zažganimi zabojniki, polomljenimi klopcami, počečkanimi pročelji, skrunjenimi spomeniki in drugo zanalašč poškodovano družbeno imovino niža kakovost življenja. Žal je spričo družbenega nezadovoljstva takega početja vse več in četudi marsikateri mlajši Jokerjev bralec zamahne z roko, češ, stari pretirava, bo taisteż drugače gledal na propadajoči svet, ko se bo osamosvojil in razmnožil. Vsaj moral bi, čeprav nekaterim ni prav nič sveto in otresajo ter ugašajo cigarete celo v peskovnik, v katerem se igra njihov lastni mladič. (Nasploh so kadilci jako neotesana bitja, ki jemljejo odmetavanje čikov kot samoumevno pravico, kar utemeljujejo s tem, da jih vendarle pohodijo in so za nameček iz naravi prijaznega materiala. Kajpakda je tako vedenje slaboumno, primitivno in oklofutanja vredno. Tudi ovitek od čigumija lahko pohodiš in bananin olupek je prav tako naravi prijazen, pa ju nihče ne bo tako brezbrižno odvrgel. In navsezadnje mi je papirnat zavojček bolj ljub oziroma manj gnusen odpadek kot nekaj, kar je nekomu padlo izmed žnabljev.) Na žalost kazni zoper svinjanje z ogorki ne obstajajo, so pa na mojo veliko radost v nekaterih krajih pričeli preganjati drugo obliko mikrovandalizma, pljuvanje po tleh.

Vsakemu meščanu je gotovo znan prizor gruče čapcev v sijočih šuškavih trenirkah in s tipično rođevinskimi frizurami, iz katere nato ne oziraje na okolico odmevajo seksološki in ginekološki izrazi v slogu *pička žgoljava, jebem ti mamicu seljačku u usta, pederu jedan* in *puši kurac kurvo*. To pestro in globokoumno artikulacijo, ki pravzaprav predstavlja privzet in osnoven način samčevske komunikacije, dostikrat spremljajo tradicionalna govorna mašila v obliki neprestanih pljunkov. Domneva se, da šprici iz gobcev dajejo večji poudarek izrečenim besedam, dasiravno nekateri antropologi ta fenomen, ki ne pritiče nobeni drugi vrsti primatov, pripisujejo bahavemu ponazarjanju plodnosti. Znabiti, da žoltasta sluz kot prispodoba semenske juhice privlači ženski spol njihove sorte in da ima samec, ki z njo čim bolj izdatno prekrije tla, večjo možnost za *karanje*, kakor se v njihovem jeziku reče parjenju.

Vendar ta pojav ni stvar naravoslovja, čeprav je veščina usekovanja v roko zanimiva evolucijska prilagoditev, marveč družboslovja. Večinskemu delu družbe, tistemu, ki zna zadrževati telesne tekočine, je namreč slinasto onečaščevanje tal nesprejemljivo in želodec obračajoče. Sam sem često priča temu početju zvečer, ko se necivilizirana štepanjska svojat zbere ravno na moji tekaški progi. Najprvo se po poti, rezervirani izključno za noge premikajoči promet, pripodijo z rođevinskimi mopedi, prestrašijo večerne sprehajalce psov in trimčkarje, nakar se utaborijo na okoliških klopcah. Ker so iz drevesnih krošenj zlezli pred komaj generacijo ali dvema, se vajeni ždenja na veji nagonsko usedejo na naslonjalo. (Kar je, mimogrede, prav tako mikrovandalizem.) V desetih minutah jim uspe s svojo zaudarjajočo izustno kužnostjo onesnažiti vso okolico – eter s čefurizmi, sedalo in tla pa s plastjo kariesno-slinaste ogabe. Bog ne daj, da bi stopil ali celo padel vanjo. Se dam pri priči kremirat! Zato se temu nekulturnemu biološkemu hazardu vedno ognem v velikem loku, a si obenem zaželim, da bi imel vsaj tretjino Jet Lijevih skillzov, s katerimi bi kot ponočnjaški superjunak boljšal življenjski prostor in učil čapce kozjih molitvic ter plavanja v Ljubljanici.

Oplašničeni dušebrižnik me bo spet obtožil sovražnega govora in širjenja nestrpnosti. In prav bo imel. Res sem nestrpen do vandalov, mikro in makro, ter k dejavni netoleranci pozivam tudi ves ostal razumniški živelj. Čefurizem je stanje duha in pri tem posameznikovo poreklo, priimek, đemper in šuškavac niso privzeti, čeprav statistično povezavo kljub vsemu imajo. Naj za take delinkvente uvedejo in prakticirajo družbenokoristno delo. Za najhujše primerke, vključno z metalci kock v parlament, pa javno bičanje.

Zgodovina uči, da (tujski) barbarizem lahko uniči še tako veličastno kulturo. Raje se odselim, kot da se sprijaznim z oskrunjeno okolico, ki mi krni bivanjsko srečo. Mi pač ni vseeno, v kakšnem svetu živimo, in še manj, v kakšnem svetu in v kakšen svet rastejo naši otroci.

"All men are created equal," je nekoč zapisal Thomas Jefferson in z dotičnim citatom najraje opletajo varuhi človekovih pravic. Se strinjam. Vsi ljudje smo narejeni enaki. Le da si eni kasneje zavestno izberejo pot opice.

David Tomšič



Gran Turismo 5 z najhitrejšim virtualnim avtom

Tokijski Polyphony Digital, dom niza Gran Turismo, je nedvomno najbolj vplivni razvijalec dirkaških simulacij. Šefu Kazunoriju Jamaučiju so duri odprte povsod in že večkrat so sodelovanja z avtomobilskimi podjetji presegla golo vključevanje dirkalnikov v igro. Spomnimo se recimo projekta GT by Citroen. Šlo je za konceptni dirkalnik, ki je doživel premiero v špilu, kasneje pa ga je imela namen francoska tovarna izdelati v omejeni količini. Na žalost so kljub spočeti proizvodnji operacijo letos poleti ustavili. Drugo poznano sodelovanje je bilo z Nissanom, saj je Polyphony oblikoval prikazovalnike za model GT-R. Zdaj so se spečali z moštvom Red Bull Racing in skupaj odgovorili na zvedavo vprašanje: »Kakšen bi bil dirkalnik, ki bi ga razvili izven vseh pravilnikov, le s ciljem, da je najhitrejši?« Na žalost so na tokijskem Gameshowu pokazali odgovor le v dražilniku, ki je namignil silhueto bolida, imenovanega prototip X1, dočim bomo morali za popolno obliko in tehnične podatke počakati do 3. novembra, ko GT5 naposled le izide. Je pa z njim Red Bullov hišni dirkalec Sebastian Vettel za dvajset sekund podrl rekord Suzuke. V igri, se razume.



Kako je umrl APB

Pizda. Vulgarna beseda, ampak natanko to smo pomislili, ko smo 16. septembra izvedeli, da bodo Realtime Worlds v kratkem odklopili strežnike za nalinijsko akcijado APB – All Points Bulletin. Enostavno – izključili. Kaput mahen. Fertik. Nada mas. Pa ravnokar je v Jokerju izšel opis, ki smo ga namenoma odlagali, da bi igro kar najbolj spoznali. Saj veste, masovne internetnice zahtevajo svoj čas in se predvsem rade spremenijo. Tako naj bi se tudi APB, kajti še avgusta so avtorji gobčno zagotavljali, da kanijo čisto spremeniti sistem streljanja, ki je buril duhove. Zato smo igrali, čakali in igrali. A storili so nasprotno. V posmeh kupcem, opisovalcem, založniku in sebi so obelodanili crkot špila in stečaj podjetja. To je insolventnost razglasilo že 17. avgusta, šest tednov po lansiranju APBja, a nihče si ni mislil, da je stanje tako resno, saj naj APB ne bi bil prizadet. Še 10. septembra so igro veselo tržili na Steamu, čez dober teden pa so serverji umrli. Kako težaven je bil razvoj, na blogu *Lukehalliwell.wordpress.com* razkriva bivši uslužbenec Realtime Worlds, iz njegove jamrajade pa je moč zaključiti predvsem, da igra sploh ne bi smela iziti. Vanjo so preprosto kaotično vrgli ves denar, ki so ga imeli od Crackdowna, in upali na najboljše. Ki ni prišlo. Stroške zdaj nosi zlasti založnik EA, katerega uradno stališče glede morebitnih nadomestil za kupce je 'no comment', kar so naročili tudi svojim distributerjem, med njimi slovenskemu Colbyju. Nekaj tistim, ki EAju težijo na tehnično podporo, so ponudili nadomestne igre, a to še zdaleč ni avtomatičen proces. Večina kupcev APBja si lahko tako plošček ali digitalni izvod na trdem disku zgolj nekam vtakne.

Kako ni umrl GOG

Slična prostaška beseda kot pri smrti APBja, le s črkama č in k, se je v glavi naslikala, ko se je 19. septembra na spletni strani Gog.com pojavilo obvestilo, da je servis do nadaljnjega ukinjen. Good Old Games je namreč zlata vreden štacunski repozitorij digitalnih izvodov starih špilov, ki delujejo na novih operacijskih sistemih. Kupiš jih s kreditno kartico, potegneš na računalo in jih igraš ali veselo kopiraš naokoli, saj nimajo zaščite. Mnogo izdelkov, za katere poljski čuvarji pagine računajo nekje od 4 do 8 evrov, je sicer apnarskih. Dosti pa jih je še danes vrednih igranja, od Cannon Fodderja in Gabriel Knightov do I-War 2 ter Phantasmagorie. Zaloga je velika in skupnost dejavna, zato je bila najava o prekinitvi delovanja docela presenetljiva. A že nekaj dni kasneje so odgovorni pojasnili, da so se malo prej samo hecali, da bi pritegnili pozornost ob prehodu iz stanja bete v finalno inačico. Ob tej priložnosti so naprodaj postavili Baldur's Gate 1 z dodatkom Tales of the Sword Coast za 10 dolarjev ter priobčili nekaj trpko smešnih videov, v katerih se v meniških kutah moledujoče opravičujejo za neslanost. Ko so napovedali Planescape: Torment, smo jim skorajda že oprostili. Čisto jim bomo, ko bodo zastonj dali vse Eye of the Beholderje, Larryje, Day of the Tentacle, Syndicate, oba System Shocka in Ultimi Underworld.

Assassin's Creed: Brotherhood

Manko ustrezne številke v naslovu gor ali dol, Bratovščina bo polnopravni tretji del priznanega Ubisoftovega tihomorilskega niza, ki v ospredje postavlja večni spor med Slovenijo in Hrvaško, ups, redoma ašašinov in templarjev. Firenčan Ezio Auditore se vrača v glavni vlogi, krvava pot pa ga bo iz družinske vile v toskanskem naselju Monteriggioni tokrat vodila v Rim, generalštab tiranske dinastije Borgijcev, ki so se v večnem mestu zaredili čez mejo dobrega okusa. Assassino, il tuo destino ti attende!



Se nemara sprašujete, kako se bo mladi, dasi za potrebe zgodbe nekoliko postarani, bolj izkušeni ter na sam vrh starodavnega reda postavljeni špagetarski junak lotil vojne s številčno premočnim sovražnikom? Tako, da bo med prikritim sprehajanjem po ulicah, plezanjem in parkourskim udejstvovanjem skrbel za najemanje pomočnikov. Bratovščina! Morilske novince, ki jih bomo mogli priklicati in jim naprtiti umor enega ali več stražarjev, bo za nameček moč uriti, opremljati ter pošiljati na misije, s čimer bodo postajali čedalje boljše renesančne nindže. Bodo pa Eziovi najboljši prijatelji – odštevši pač zavezniškega Niccoloja Machiavellija in ostale zgodovinske like, ki jih mu bodo prekrižali pot – morebiti kar zvesti žrebci, s katerimi bo prvič v seriji moč peketati znotraj urbanih središč. Ter iz sedla izvajati vsakovrstne akrobatske in bojne karafeke. No, kri se bo iz goltancev in ledvičk cedila tudi zahvaljujoč nebroju svežih rezil, macol in posebnih krepel, med katerimi se bo slejkoprej znašel lokostrel, sčasoma pa celo primitivna smodniška orožja. Za to, da bo bojni izziv v Brotherhoodu občutno večji kot v prejšnjih delih, naj bi poskrbel dodelan tepežkalni sistem. Avtorji namreč zagotavljajo, da so nasprotnike, ki bodo med hudodelstvi zasačenega Ezia sistematično obkoljevali, končno naučili istočasnega skupinskega napadanja. Speriamo sia vero.





Bistvena pritiklina novega Creeda bo spletni multiplayer, ki je za niz absolutna novost. Na papirju najbolj obeta način 'wanted', v katerem bo vsak od osmih udeležencev prejel nalogo izsleditve in uboja naključno izbranega soigralca ter jo skušal opraviti na karseda neopazen način. Če bi se o dobroti večigralstva radi prepričali na lastno pest, se lahko lastniki playstationa 3 še vedno priključite beta testu, ki se je začel 4. oktobra.



Vse kaže, da bo Brotherhood, ki si bo z dvojko delil odlično grafično srčiko in imel kar trikrat bolj obsežno prizorišče v primerjavi s Firencami ali Benetkami iz dvojke, najboljši Assassin's Creed doslej. Bitka za Rim je na sporedu že prihodnji mesec. (cs) ***Ubisoft za PS3 in X360, 19. novembra, za PC zgodaj 2011***

Kataklizma vendarle že letos

World of Warcraft je oktobra naposled dosegel dvanajst milijonov odvisni ... err, naročnikov, kar se mu je doslej zaradi bizarnih sporov s Kitajci vztrajno izmikalo. Podatek prihaja v luči najave, da tretja razširitev, Cataclysm, zaprmej dospe na 7. december in ne drugo leto, kot so navajali spletni trgovci. Ravno v teh dneh bi morala strežnike doleteti posodobitev 4.0.1, ki bo Azeroth pripravila na bučni prihod zmajeslava Deathwinga. Ta bo v tednih pred izidom razširitve v igri napravil slikovito uverturo in pokuril nekaj stvari, zato se obeta dosti zanimivosti. Tisti, ki dodatka ne bodo kupili, bodo še vedno deležni novih talentov in prenovljenega sistema glyphov, za vse ostalo pa bo treba pljuniti kovance za Kataklizmo. Najbolj neučakane naj spomnimo, da se 22. oktobra v Kaliforniji zgodi še Blizzcon!

KONAMI



DARILO ob nakupu

Naročila na www.platform.si

ANIMATION
PLAYABILITY
CREATIVITY
ADVANCED CONTROL
ORIGINALITY
ONLINE MODES
MASTER LEAGUES

Serija turnirjev

Pro Evolution Soccer V PARIH

Potek turnirjev: Vsak četrtek od 21.10.2010 do 11.11.2010
V vseh poslovalnicah Technomarket ob 18.00 uri
Prijave in več informacij na www.technomarket.si

TechnoMarket





RAZVITA ZA SVOBODO

Zdaj z internetno mojstrsko ligo, naprednejšimi komentatorji, težjo UI, bolj strogimi sodniki, bolj izkušenimi vratarji, realističnimi posebnimi učinki in fantastičnimi novimi sposobnostmi, triki in preigravanji.

Wii · Games for Windows · XBOX 360 · XBOX LIVE · PlayStation 2 · PSP · PS3



videotop multimedia



Goljufov zjeb
Množinsko rečeno, seveda. Banhammer je namreč treščil po čeljustih tako goljufalce v Starcraftu II kot Halo: Reachu. Blizzard je začetkom oktobra preprečil dostop do računov na Battle.netu nič manj kot 5000 ljudem, za katere so ugotovili, da so izrabljali nedovoljena poživila, ekhm, načine za poraz nasprotnikov oziroma v ozadju poganjali čiterske programe, ki so jih našli na Rapidsharu in se potem počutili hekersko. Rulj so najprej posvarili, a verjetno bi jih s spletnega servisa zmetali v vsakem primeru. Zdaj je igralno okolje prijetnejše za ostale kupce igre, ki jih je zdaj že več kot tri milijone, zaradi česar je Stacraft II najhitreje prodajana realnočasovna strategija vseh časov in največji letošnji hit na PCjih. Nismo mu zastonj dali 89.
Podobno rigorozna kot Blizzard sta Bungie in Microsoft, ki jima gre na jetra sleherno vtikanje v Reach. Najprej so kladivo iz Banovcev zavihteli proti tistim, ki so hoteli špil s piratsko kopijo igrati na liniji pred izidom (res pametno od njih). Niso jih odstranili le iz Reacha, marveč kar s servisa Xbox Live, ker pomeni nezmožnost vpisa v večigralske strežnike kateregakoli špila za xbox 360. Zdaj pa so po prstih še tiste, ki so s trikom služili velikanske količine izkušenj, zaradi česar so imeli ognjeno glavo pred drugimi. Le da so bili s takimi bolj usmiljeni, saj so jim resetirali prislužene kredite.
Kul. Zdaj samo še zmečejo z neta tiste, ki so Sneteža pretepli v Super Street Fighterju 4, ker so očitno goljufali, in ozračje bo spet polno rožic. Aja, ne, to samo on ne zna.

Na World Cyber Games nismo zmagali
V Los Angeles Convention Centru je od 30. septembra do 3. oktobra potekal jubilejni deseti finale World Cyber Games, poleg ESWCja trenutno največjega mednarodnega tekmovanja. 360 tekmovalcev iz 58 držav se je v trinajstih igrah pomerilo za denarne in materialne nagrade v vrednosti nekaj čez 180.000 evrov, kar je sicer za polovico nižja vsota od lanske. Prireditev si je ogledalo kar 32.000 gledalcev, ki so za štiridnevno karto plačali 18 evrov. Zergovski delež lovorik so spet pobrali Korejci. V Starcraftu je slavil Young-Ho 'Flash' Lee, v Warcraftu 3 Sung-Sik 'ReMinD' Kim, v Counter-Striku pa so konkurenco zopet nadigrali Ukrajinci Na'Vi. Slovenskima predstavnikoma, Dejanu 'đec' Zupanu v Trackmaniji in Tadeju 'Dejcek' Kralju v FIFI 10, se žal ni uspelo uvrstiti iz predtekmovanj, dasi je Tadej zaključni turnir zgrešil le za mišjega.

NFS: Hot Pursuit

Zopet bomo goltali Vroč pršut – toda hladen ta obed niti ne bi mogel biti, saj bomo medtem potovali s tipično hitrostjo tristo na uro. Novi Need for Speed s starim imenom trojke iz leta 1998 bo stavil predvsem na vratolomno hitrost v eksotičnih licenčnih avtomobilih, kot so mclaren F1, bugatti veyron, koenigsegg CCX in lamborghini reventon. Ferrarijev, ki smo jih kot konzolastični DLC ugledali v Shiftu, žal ne bo, morda zaradi tega, ker se Lahi bojijo razbijanja svojih kultnih mašin. No, skrbi jih upravičeno, kajti skrivenčenega pleha bo ničkoliko.









Ustvarjalci Criterion, ki so se proslavili s serijo Burnout, sicer pravijo, da se zgledujejo po čisto prvi Potrebi po hitrosti, tisti z določnim členom s 3DOja, kar naj bi pomenilo simulacijske elemente. Ampak to je bulšit. Po videnem in igranem sodeč bo Hot Pursuit močno nagnjen v arkadno smer, pač po zgledu Burnouta. V stilu njegovega zadnjega dela, Paradisa, se bomo svobodnjaško podili po odprti kalifornijski občini Seacrest Country z več kot 160 kilometri cest med stavbami in na podeželju, ki bo zaobsegalo dišeče gozdove, zasnežene gore ter palmaste plaže. Vse kajpak v objemu nore hitrosti, švigajočih učinkov, megablastičnih zaletavanj in preletov helikopterjev z žarometi. Michael Bay, ugrizni se v danko. Vendar pa ciljev ne bomo odkrivali s podrobnim raziskovanjem okolice kot v Test Drive Unlimited, marveč bo struktura bolj prilagojena splošni publiki, ki bi se rada predvsem nemudoma dirkaško zabavala. Se pravi: tu štartaš, tam je cilj, pridi do njega čim hitreje in se vmes čim manjkrat zaleti. Variante tega osnovnega pristopa bodo obsegale dirke na čas (time trial), tekme proti izpostavljenim nasprotnikom (duel) in prestrezanje lopovov z zaletavanjem ali rabo predmetov, kot so ježki za na cesto ter elektromagnetni udari. Le ena vrsta udejstvovanja naj bi bila bolj osvobojena vajeti, in sicer tista, kjer boš s spretnim izbiranjem smeri skušal ostati izven dometa roke zakona, kakor boš vedel in znal. Hm? Sem rekel 'prestrezanje lopovov'? Da, kajti HP bo prvi Need for Speed, ki bo omogočal igranje v vlogi policista. Vendar pa kampanji ravbarjev in žandarjev ne bosta ločeni, kot so obljubljali sprva.
Z roko v roki s splošno namembnostjo igre bo hodila njena družabna razsežnost, ki ne bo obsegala le tipskega lokalnega in spletnega multiplayerja. V veliki večini dirk bosta najpomembnejša čas in točkovni rezultat. Obe cifri bosta romali na tvoj oglasni zid, ki bo viden tvojim navideznim prijateljem, in vsak od njih se bo lahko lotil presegati tvoje dosežke z enostavnim pritiskom na gumb. Če mu bo uspelo, ti bo igra to javila in te izzvala, da predrzneža postaviš na svoje mesto. Zadnje, recimo. Criterion upajo, da bo tak pristop pomagal vzpostaviti vsemrežno skupnost, ki se bo kosala s streljaškimi. Mi pa, da bo Hot Pursuit kljub ciljanju na središčno publiko nudil dovolj globine in dolgotrajne razgibanosti. Predvsem slednje, saj sta se glede tega opekla tako peskovniški Burnout Paradise (J178, 78) kot bolj klasični Split/Second (J203, 69). (sn)

EA za PC, X360 in PS3, 19. novembra

EA izvedel strateški umik glede MoH
Dejstvo, da lahko v večigralstvu prihajajoče streljanke Medal of Honor kot taliban pokamo zavezniške vojake, je v javnosti napravilo precejšen kraval, ko so se ljudje zbali, da bomo odslej vsi teroristi. Največ zaslug za komedijo ima britanski obrambni minister Liam Fox, ki je igro označil za 'neokusno' in 'protibritansko' ter pozval kar k njeni prepovedi. Pa čeprav v multiplayerju britanskih soldatov sploh ni! Pri EAju so se očitkom sprva odločno postavili po robu, nakar so v začetku meseca popustili in talibane preimenovali v 'nasprotnika' (opposing force). Po lastnih besedah iz spoštovanja do rojakov, a največji vpliv naj bi imela nejevolja soldatov, ki so sodelovali pri nastajanju igre. Sprememba je le simbolična in igralnih posledic ne bo imela. Ukrep sicer ni omehčal urada za trgovino v ameriških vojaških bazah na tujem, kajti tam igre ne bodo smeli prodajati. Ja, ameriške baze v tujini imajo trgovine s špili. 49 njih. EAju je treba čestitati za briljantno reklamno akcijo, saj se o MoH govori več kot o Call of Dutyju.

Mnenje ljudstva proti 3Dju

Javnomnenjske raziske zadnjega časa ne govorijo v prid stereoskopskemu gledanju filmov. Večina iz večtisočglavega vzorca Američanov, ki je v trgovinah preizkusila domači 3D, takega teveja ne bi kupila, saj jim nošenje očal ne dogaja. Prav tako so dognali tisto, kar smo mi zapisali že pred časom: da je družba ob takem ogledovanju televizije dosti manj socialna, kar v današnjih časih odtujenosti res ni fajn. Tudi nad kinematografskim 3Djem je mnogo obiskovalcev razočaranih, zlasti na rovaš slabih filmov, ki se šlepajo na novo tehnologijo, denimo Clash of the Titans, Resident Evil in Final Destination. Nadalje je se posiljevanju z globino uprlo mnogo režiserjev in ostalih filmskih ustvarjalcev, med drugim Peter Jackson in J. J. Abrams. Zdi se, da tridimenzionalnost daleč najbolj godi izdelovalcem hardvera, ki se grebejo za čim večjo zajemalko ob koritu, in vrhuškam studiev, ki v tem vidijo možnost dodatnega zaslužka, saj so cene kinovstopnic za tovrstne filme dražje. A navsezadnje jim denar dajejo uporabniki in teh je očitno še vedno dovolj, da gre karavana dalje.

Panasonic ima novo konzolo, imenovano jungle

Popolnoma nesluteno in iz čiste teme je Panasonic ta mesec udaril z najavo nove ročne konzole. In to ravno Panasonic, ki se je na tem področju pred desetletjem in pol že opekel. Govorimo seveda o nesrečnem 3DOju, ki je bil s previsoko ceno in slabo podporo šolska lekcija v tem, kako se take naprave ne trži. A natančno sedemnajst let po splovitvi 3DOja v čezlužju, na 4. oktober, je Panasonic pokazal jungle. To je ročni gizmo, malo zajetnejši od prve inačice DSa, namenjen prvenstveno igranju MMORPGjev in spletnih iger na splošno. Farmwille na stranišču, torej. Imenitno. Onegaj je poklopne sorte in je videti kot mini prenosnik, s tipkovnico ter dotikabilno ploščico in dvema križcema. Ekran je ljudem, ki so ga videli na superskrivni predstavitvi na nedavnem Penny Arcade Expu, spuščal čeljusti. Takenako naj bi naprava premogla wifi in izhod HDMI ter poganjala Linux. To pa je tudi vse, kar je bil japonski velikan pripravljen povedati, zato jungle sproža več vprašanj, kot ponuja odgovorov. Se da z njo telefonirati? Če res goni Linux, kako bodo na njej tekle igre, ki zanj niso prirejene, med njimi World of Warcraft? A so smotani? Zaenkrat je skoku v pragozd brezprizivno zapisana le Battlestar Galactica Online, poleg česar pripravljajo še en zabavni šov, nazvan Online Underground. Nam se reč zdi nekam n-gagasta. Je možno, da Panasonic v džungli ne vidi dreves?



ARM gre v boj z velikimi

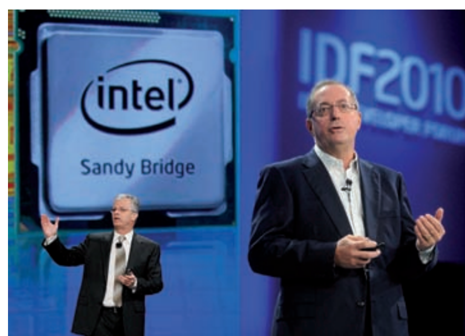
ARM je sopomenka za procesorčke, kakršne najdemo v dlančnikih, telefonih, tablicah in mikrovalovnih pečicah. Podjetje ima tudi drugačno strategijo od Intela in AMDja, saj licencira dizajn svojih srčik, proizvajajo pa jih druga podjetja. Toda očitno jim je dovolj prevlade samo na mobilnem tržišču, kjer poganjajo od iphona in ipada do androidnih telefonov, kajti s prihajajočim cortexom-A15 ciljajo više. Novinec bo uporabljal modularen pristop: eno- ali dvoprocesorske inačice bodo še naprej ždele v malih onegajih, medtem ko se bo dalo jedrca spajati vse do števila 16, s čimer bodo izdelki našli prostor v strežniških sistemih. Pomenljiva je frekvenca 2,5 gigaherca, česar pri ARMu še nismo videli. Zaradi uvodoma opisane nature prodaje bo treba za izdelke najprej počakati na proizvajalce, zato cortexa-A15 v divjini bržda ne bomo ugledali pred letom 2012.

Jesenski IDF razgalil prihajajoče procesorje

V preteklosti je Intel organiziral po tri svoje konference Intel Developer Forum letno, to dvanajstmesečje pa jih je bil primoran zaradi šparanja obrezati na dve. Aprilska v Pekingu je dovolila le bežen pokuk na naslednjo družino namiznih procesorjev. Jesenska, ki je od 13. do 15. septembra potekala v San Franciscu, pa je bila osredotočena prav nanjo.

Nasledniki familije core iX bodo stali na arhitekturi s kodnim imenom sandy bridge. Njihova najočitnejša novost bo grafična procesna enota, vdelana v isto vezje kot procesorska jedra. GPU sicer že premorejo obstoječi procesorji clarkdale, torej core i3 in nekateri core i5. A tamkaj je še v ločenem vezju, pri novincih pa bodo v istem spoliranem 'kvadratku' procesorska jedra s predpomnilnikom, grafični procesor in ves severni most s krmilnikoma pomnilnika ter rež PCIe. Na prireditvi so pokazali štirijedrnik s 6 MB predpomnilnika L3, ki bo dinamično na razpolago tudi grafiki. Sandy bridge bodo delali v 32-nanometrskem načinu high-K metal gate (HKMG) in bodo vsebovali več kot milijardo tranzistorjev. Velike upe snovalci polagajo v nov nabor ukazov Advanced Vector Extensions (AVX), ki bo naposled zamenjal obstoječi SSE. AVX naj bi bil najbolj zaslužen za pohitritve, čeprav so glede učinkovitosti še skrivnostni.

Obrvi je sicer privzdignila omemba, da grafika podpira zgolj DirectX 10.1 in ne najnovejše enajstice. Toda Intelovci so hiteli miriti, da je bolj usmerjena v multimedijske vode, za sukanje 3D blu-ray videa v realnem času, ter da DX11 večina iger še ne izkorišča. Ob tem so z omenjenim štirijedrnikom tekoče poganjali Bad Company 2 na 1024 x 768 pri srednjih nastavitvah. Skratka, geforcev in radeonov še lep čas ne bomo metali v koš.



● Sandy bridge bo družina namiznih procesorjev, a Intelov direktor Paul Otellini (desno) je v svojem nagovoru poudaril tudi povečano usmerjenost podjetja v množico majhnih, s spletom povezanih napravic.

Uradnih izdelkov Intel še ni predstavil, ve pa se, da bo obdržal poimenovanje s core i3, i5 in i7, le da bodo inačice nosile številčno oznako 2XXX. Zanje bomo žal potrebovali nove matične plošče, kajti sedli bodo v frišno podnožje LGA-1155. Dvo- in štirijedrniki dospejo predvidoma še pred januarskim sejmom CES, malo kasneje pa še šest- in osemjedrniki. Slednji bodo nucali drugo novo podnožje – gigantsko LGA-2011 (da, to je število nožic) s podporo štirikanalnemu pomnilniku. Uf.

Nove člane so takisto ugledali procesorji atom, saj je velikan na konferenci lansiral serijo E600, kodno ime tunnel creek. Ta je za razliko od netbookovskih sorodnikov namenjena vdelavi v mini in gospodinjske naprave ter avtomobile. Ob tem je končno doživela odprtje Intelova spletna trgovinica AppUp.com, ki so jo testirali od januarja letos. Gre za nekakšno inačico Appstora za netbooke – založena je z uporabnim programjem, prirejenim malim zaslonom teh miniprenosnikov. Poleg Oken XP in sedmice podpira Linux in je prijazna Evropi.

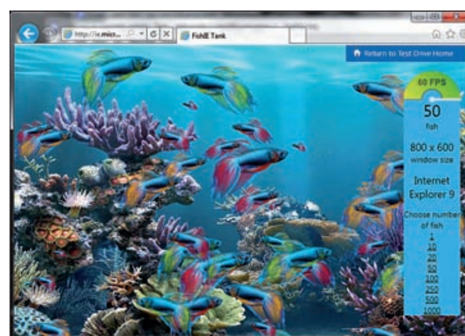


● Appup ne bo skušal tekmovati s trgovinicami za telefone. Intel se kani namesto tega razširiti proti dnevni sobi in tamkajšnji zabavni tehnologiji.

Čisto ob robu so potihem pokazali napredek pri Light Peaku, svojem standardu za optično povezovanje, s katerim gredo v boj proti USBju, HDMIju in podobnim. Pretvornik med optičnim in HDMI-signalom se je od letošnjega CESa skrčil z velikosti prenosnika na le nekaj kubičnih centimetrov. Prihodnost je zelo verjetno svetl(obn)a.

Polni želodci ob beti IE9

Na isti dan, ko je izšel prejšnjemesečni Joker, je Microsoft po petih predoglednih različicah pokazal prvo pravo beto Internet Explorerja 9. Če so bili predogledi le okno, v katerem si lahko poganjal demonstracijske skupke kode, imamo zdaj na voljo delujoč brskalnik, ki ima kaj pokazati. Priložnost so slovenski Microsoftovci izkoristili, da so na kopališče na Ježici povabili poslovne partnerje in novinarje ter jih zasuli s čevapi, pleskami, pivom in Vidom Valičem. Nakar smo se vsi posedli v dvorano in na velikem platnu gledali uradno predstavitveno ceremonijo iz Redmonda. Čevapi so bili odlični, Vid Valič malo manj, toda krono najboljšega je odnesel razlog za žurko, torej brskalnik.



● Ribice v akvariju smo prvič videli kot ohranjevalnik zaslona, zdaj pa kažejo moč pospeševanja spletnih strani. Ne ipad, to bo smrtni udarec Flashu!

Vanj so zadegali kup novosti in izboljšav, tako da bo ne le dostojna, ampak prav močna konkurenca Firefoxu in Chromu. Skrajni čas je že bil, saj se je pred dvema mesecema pripetilo, da je Firefoxov delež v svetovnem merilu prehitel Explorerjevega. Čeprav bolj po zaslugi Chroma, ki je še vedno najhitreje rastoči brskalnik med vsemi. Zlasti smo obema konkurentoma naklonjeni Slovenci. Kot zanimivost: na Jokerjevi stranki IE ustvari manj kot 10 % prometa, kar je kanec več od Safarija, s 7 %. Chrome je pri 26 odstotkih, Firefox pa vodi z 62 %. Seveda pa ni šlo brez

zlobnih jezikov, ki so natolcevali, da je MS samo skopiral novosti iz drugih brskalnikov, od dviga zavihkov ob naslovno vrstico, okna s priljubljenimi stranmi in iskanja v vrstici za URL do trganja zavihkov v nova okna ter celo do gumbov za naprej in nazaj, ki naj bi bili preveč podobni Firefoxovim. Ob tem ni nihče pomislil, da so to pač funkcije, ki jih brskalnik danes mora imeti. Celo za hardversko pospeševanje izrisa spletne strani, najpomembnejšo novost, ki jo je dejansko prvi predstavil IE team, se je našel model, ki je povedal, da je to Chrome imel dva tedna prej.
No, strojno pospeševanje je zdaj tu in nakazuje, da bo tehnologija, ki bi znala napraviti malo revolucijo glede tega, kaj bo moč ustvariti na spletu. Na kratko povedano: brskalnik bo lahko uporabljal komponenti DirectWrite in Direct2D za izrisovanje posameznih elementov. S tem bo delo z osrednjega procesorja preložil na grafično kartico. V praksi to pomeni, da bo naveza s HTML5 in ostalimi dinamičnimi spletnimi tehnologijami brskalnik spremenila v platformo, na kateri bodo lahko tekle celo zahtevnejše grafične aplikacije. Kazali so dinamične grafe in rotirajoče logotipe, a vsi vemo, da ta besedna zveza pomeni v prvi vrsti igre, mar ne? Lahko si obetamo pošteno pohitritev izrisa.
Devetica ne misli zaostajati niti na področju spletnih standardov. Microsoft se na vse kriplje trudi, da bi se otresel statusa zlobneža, in po novem zgledno podpira praktično vse moderne spletne standarde (HTML5, CSS2 in 3 ...) do zadnje črke. Kjer je mogoče, celo na račun združljivosti za nazaj. Je tudi zelo odziven in končno hiter pri izvajanju javascripta. Edina slaba novica je, da bomo lahko novinca poganjali le na Sedmici ali Visti z drugim servisnim popravkom. Ikspeji hardverskega pospeševanja namreč ne podpirajo, ker imajo drugačen model grafičnih gonilnikov, zato bosta tudi Chrome 7 in Firefox 4 hitro risala le na novih Oknih. Končni razlog za nadgradnjo?

Barvajmo s THQjem

Ameriški THQ poznamo kot založnika iger, odslej pa ga bomo še kot očeta prave pravcate wiijeve risalne tablice. Ko bomo v udraw, kakor se zadeva imenuje, posadili wiiljinec, bo oživela in s priloženim risalom bomo na ekranu ustvarjali zle čarovnice, pentagrame ter podobne morbidnosti iz svoje podzavesti. Farbanje bo imel čez risalni program uDraw Studio, ki bo klasična risarska zadevščina z raznoraznimi čopiči, posebnimi efekti in podobnimi orodji. Ali bo moč tablico uporabljati za nadzor že obstoječih iger, ni jasno. Ker upravljati Mario Galaxy 2 s temle bi bilo res kul. Bo pa založnik hkrati z izidom napravice na police poslal še dva ločena naslova, Pictionary in Dood's Big Adventure. Prvi bo skupek družabnih miniiger, drugi otroška ploščada. THQ obljublja, da nas bo z namenskim programjem zalagal vsak mesec. Ali bo udraw le otroška igrača ali pa ga bo moč uporabljati kot resno orodje, bomo videli novembra, ko ga bodo razdajali v trgovinah. V zameno za 60 evrov, to je.



● **Vloženi wiiljinec bo skrbel tako za komunikacijo tablice z wiijem kot za njeno napajanje. THQ je reč razvijal tri leta in ima z njo velike načrte.**

MSN Messenger enajstič, Skype petič

Prvega v mesecu je Microsoft predstavil Windows Live Essentials, skupek programov za boljšo uporabniško izkušnjo Oken. Ali, povedano drugače, programe, ki niso več del sistema, da ne bi fasali še kake protimonopolne tožbe. To zajema Windows Mail, Movie Maker, urejevalnik blogov in pregledovalnik slik, zlasti pa svežo inačico Windows Live Messengerja, na katerega je prijavljenih 400.000 Slovencev. Njihova vizija je, da bi se program iz preprostega čvekalnika razvil v center socialnega mreženja, kjer bi bilo uporabniku na dosegu roke vse, kar so njegovi kontakti izvolili deliti s svetom. Zato ga je zaenkrat moč povezati s Facebookom, Myspacom in Linkedin, nakar se vam v njegovem oknu prikazuje vse, za kar bi nekoč morali odklikati na katero od teh strani. Zna tudi pošiljati sporočila na Facebook, vključno z njihovim vdelanim čvekalnim programom, in gledati prijateljeve objavljene slike. Takisto se rad pari s spletno kamero, posebej če ima ta v imenu HD, saj lahko po novem sliko med pogovorom razširite na ves zaslon. Pobrali so še nekaj idej iz neuradnih dodatkov za MSN, recimo pogovore v zavihkih, dodali nekaj novih iger in vnesli dokaj podrobne nastavitve zasebnosti. Vsi asketi lahko hvalabogu vklopimo kompaktni videz, ki je enak poprejšnji različici, le oglasom se ne da izogniti. Kakor tudi ne iskalniku Bing, do katerega lahko zdaj dostopamo neposredno iz programa, nakar iskalne rezultate ali slike lepimo direktno sogovorniku.
Ob okenski so se pojavile tudi različice za Windows Phone, iphone in blackberry, ne pa tudi za mace.



● **MSN noče biti biti več le sporočilnik, ampak združitveni center vaših socialnih aktivnosti od Facebooka naprej. No, Farmvilla v njem ne moreš igrati.**

Novosti je torej precej, šušlja pa se, da naj bi Microsoft in Facebook sodelovala še tesneje. A slično poslovno sodelovanje napovedujejo pri Skypu, kjer neskromno ciljajo na to, da bi njihov program postal uradno čvekalo največje zbirke ljudstva na spletu. Ne le tipkalno, marveč predvsem glasovno in slikovno. Pa še telefonično, če se pokaže potreba. Poleg tega so prejšnji mesec predstavili peto različico svojega sporočilnika, katerega glavna novost je videokonferenčni pogovor. V tem bo naenkrat lahko sodelovalo do deset ljudi, ni pa še jasno, ali bo storitev zastonj ali plačljiva. V beti jo namreč lahko aktivirate le za štirinajst dni. Mimogrede, za čvek z desetimi naenkrat priporočajo, da v računalu bije vsaj procesor i7. Nekoliko je prenovljen tudi vmesnik, ki zdaj vključuje okno Home, na katerem se da spremljati statusna sporočila, porabo denarja in podobno. Končno so omogočili pošiljanje sporočil uporabnikom, ki niso na liniji, in še izboljšali kakovost klica ob slabi internetni povezavi. Fantje dobro vedo, od kod prihaja njihov denar.

Zmaj leti na ustaljeni višini

Aggressor pokuka v Tokyo Game Show 2010 in poizve, ali so metro gundami v šolskih krilcih uspeli prebutati lovkasto pošast recesijo. Videti je, da so jo. A pri tem početju so jo skupili vsi, ki niso roboti, šolarke ali Danteji.







Lani se je JCT s tokijskega velesejma, ki z E3jem in Gamescomom tvori sveto igrarsko trojico, vrnil bolj čemerne volje. Ko je ulica pred sejmiščem bolj živahna kot sejemsko prizorišče, veš, da je nekaj narobe. Vendar ni bil kriv potres ali crkot avtomatiziranih stranišč. Razstavljalci enostavno niso zmogli predstavitve na ravni losangeleškega ali nemškega dogodka. Za to so mnogi okrivili gospodarsko krizo, toda Keidži Inafune, sloviti stvaritelj Mega Mana in nazadnje Dead Risinga, je brez dlake na jeziku opozoril, da se težave najavljajo že dlje časa. Da je japonska razvijalska srenja v globoki krizi in da bo kmalu kar storila konec, če ne začno rižojedi razmišljati drugače. Bolj po zahodno. Skoraj natančno eno oceno je možakar podal letos: "Japonska industrija je vsaj pet let za čezlužno, trda nam prede." Nakar se je za odtenek zvedril: "V redu, dokler je Capcom živ, smo na suhem." Pripis: Inafune-san je Capcomovec. Ahaa. Pa vseeno, koliko njegove trditve držijo letos?

Zahodna injekcija

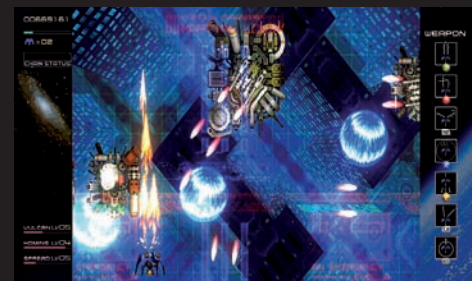
Letošnji Tokio Game Show je po lanskem, ki je s 185.000 obiskovalci zabeležil upad glede na leto 2008, spet privabil rekordno število ljudi. Prireditev na že standardnem Makuhari Messeju si je od 16. do 19. septembra ogledalo nekaj čez 207.000 špilavskih novosti željnih. Jasno, smo v mesecih, ko se imajo na trgu znajti pomembne konzolne novosti, in TGS je kraj, kamor si jih gre ogledat domača rulja. Še pomembnejša kot obisk je bila vsebina in te je bilo letos precej več kot lani, zlasti pompoznih napovedi. Omenjene strojne novitete je treba z nečim tudi prodajati, mar ne? Bolj presenetljivo je bilo, kdo je bil pri vsem skupaj najglasnejši. Microsoft!

Velikan iz Redmonda kljub diplomatsko rečeno 'počasni' prodaji xboxa 360 na Japonskem (kakih 5000 komadov na teden, kar je recimo petkrat manj kot PS3 in osemkrat manj kot DS) ne odneha in bo splovitev kinecta izrabil za nov poskus prodora v azijsko trdnjavo. Temu primerno je imel prvi dan sejma predstavitev, ki je slehernega sezula iz Linkovih čevljcev. Začelo se je z Radiant Silvergunom, kultno vesoljsko arkado za Segin saturn in predhodnika Ikaruge, ki se v obogateni inačici vrača na Xbox Live Arcade. Počnejo ga originalni avtorji, Treasure, ponašal se bo s sodelovalnim večigralstvom in dospe naslednje leto. Tisti, ki so na Ebayu posamezne kose prodajali po 150 evrov, so zdaj žalostni. Ob podobnem času izide nov del na Japonskem zelo čislane serije pretepačin Fire-Pro Wrestling. Hakeljc tega dela bo mlatenje xboxenskih avatarjev. Okroglih, prav nič shiranih in brez čudnih frizur.

Vrhunec je bila pak najava petih iger, izdelanih posebej za kinect, koder se je MS povezal z znanimi japonskimi studiji. Masaja Mekacura, ee, Macura, avtor Parappa the Rapperja, počne grozljivščino Haunt, potepanje po hiši strahov, kjer bomo po luftu največ mahali od strahu. Jukio Futacugi je pri nas slabo poznan, ker je tračniško-strelsko serijo Panzer Dragoon pod Alpami špilalo natanko pet ljudi, od katerih jih je pol JCTjevcev. Možakar počne dušnega naslednika Panzer Dragoona, nazvanega Project Draco. Jezdili bomo zmaja, poleg tega pa bo zverjad treba z gestami in kričanjem tudi dresirati. Nintendragons, kjer lahko naše živalce pošiljemo kurit sovraga, juhej! Grozljivščino posebej za kinect počne tudi Sega – Rise of Nightmares bo nazvana in precej spominja na Silent Hill. Nato je na Microsoftov oder stopil nori Goiči Suda (No More Heroes), čigar studio Grasshopper dela Codename D, neke vrste pretepalščino, a 'brez pištol in rezil'. Saj veste, bolj boli, če nekoga zaštihaš z žlico. Pokazali so dražilni video, kjer naš junak z gorečim bejzbolskim kijem pretepe krdelo maskiranih cefizljev v morbidnem zabaviščnem parku, kjer se bo špil dogajal. Največjo bombo pa so prišparali za konec. Studio From Software, avtorji Armored Cora in Demon's Souls, namreč izdelujejo ... novi Steel Battalion!! Ne poznate? Nič čudnega, kajti prvenec je bil kultna robotščina za xbox iz leta 2002 in si jo moral igrati s priloženim kontrolerjem, ki je z dvema joystickoma in mnogo gumbi oponašal kabino velikanskega mecha. Zaradi tega igra koštala tedanjih 150 evrov in so jo izdali le v omejeni seriji, poleg česar ti je vsaka smrt pobrisala lik in te postavila na sam začetek špila. Dvomimo, da bo naslednica tako hardcore, bo pa podnaslovljena Heavy Armor in bo šmorn ročic in gumbov zamenjala s kinectovskim mahanjem. Špil bo postavljen v steampunkovsko leto 2082, ki nenavadno sliči na drugo svetovno vojno. Lahko bomo kot prašinar tekali in bili mitraljirani v jetra ter želodec, a srž igre bo skok v ogromno hodeče železje, ki ga bomo upravljali z mahanjem. Še enkrat: veliki, do zob oboroženi roboti, ki jih bomo nadzorovali s kinectom. *čeljust pod mizo* Kaj pa datumi izidov omenjenih petih špilov? Nimamo pojma. Morda tudi oni ne.



Si predstavljate, kako bi bil videti kinectovski nadzor za Fire-Pro Wrestling? Mi si raje ne. Razen Quattra in Sneteža, ki sta videti navdušena.



Hec Radiant Silverguna je v izbiri pravega od sedmih orožij za posel. Vsa so dosegljiva čisto od začetka igre in jih prožimo s kombinacijami knofov.

Glej, ni robot!

Sony, ki si tokijski dogodek spričo Nintendovega vztrajnega ignoriranja lasti kot svoj becirk, je navidez potegnil kratko. Njegov štant je bil v znamenju nam že znanega 3D-prikaza in predstavljanja mova, kajti mavrično mahalo bodo Japonci uzrli praktično zadnji, šele 21. oktobra! (Za njimi je še Avstralija, ki ga prejme tik pred božičem.) No, igroznalci so si vseeno rezervirali čas za Sonyjevo novinarsko konferenco, kajti čas je bil za najbolj samosvoje naslove na vsem sejmu.

Marsikaj se je vrtelo okoli The Last Guardiana ter napovedi o prenovljeni izdaji uspešnic Ico (J107, 92) in Shadow of the Colossus (J151, 93). Njihov avtor, Fumito Ueda, je imel nakdnadno lastno okroglo mizo in je razložil naslednje. Oba proslavljena naslova bo Evropa na PS3 ugledala spomladi v skupni pakungi, podobno kot God of War Collection. Ne bo šlo le za hiter prenos v višjo ločljivost, saj se trudijo s podrobnejšimi teksturami, za nameček pa bo moč obe igri zreti tudi v 3D. Močno upamo, da s tem misli tudi na





pošten framerate, kajti včasih prav ostudno zatikanje je Colossusa stalo megablastične ocene 94. Zbirčica bo ob tem povsod po svetu imela evropski zaključek izvirnega Ica (ta je imel na Japonskem in v ZDA po starem drugačnega). Za prihajajoči The Last Guardian pa Ueda še ni vedel povedati, ali bo premogel 3D. Menda, da bi se ljudje preveč ustrašili, ko bi pernata beštija pogledala iz ekrana PRESS.



Morda se iz slike ne vidi, ampak Trico je pernat, ne kosmat. *nejevoljni vzdihi deklet* Saj si ga lahko predstavljate kot malega vrabčka. Recimo.

Vem, da si srčno želite izvedeti karseda veliko o tej nadvse pričakovani igri. A spet so nam vrgli drobtine. Iz tretje osebe bomo nadzorovali zaenkrat še brezimnega fantiča, ki bo ploščadil po ogromnih starodavnih ruševinah. Ob tem bo naletel na velikansko, krilatemu levu podobno žverco, ki bo slišala na ime Trico. S sprva sovražno živaljo se bo spoprijateljil in pomagala mu bo pri reševanju ugank. Trica ne bomo nadzorovali neposredno, ampak v stilu 'če mi prineseš tisti kamen, ti izdrem sulico iz riti'. O boju ali štoriji ne vemo še ničesar, izjasnili so se le okrog naciljanega izida, ki naj bi bil za božične praznike ... 2011. Pozno, a ne zamerimo, ker špil izgleda božansko.
Umotvori Uedove grupe Team ICO niso bila edina svežina iz Sonyjevih logov. Plod sodelovanja med slovitim Mijazakijevim animejskim studijem Ghibli (Moj sosed Totoro, Princesa Mononoke) in igrarsko tvrdko Level-5 (Professor Layton) je čudovit risankasti naslov Ni no Kuni, ki v prevodu pomeni 'V dveh svetovih'. Sledili bomo fantiču Oliverju, ki bo v družbi domišljijskih bitjec raziskoval pravljični svet. Inačica za PS3 dospe naslednje leto, medtem ko bodo tisto za DS Japonci ugledali že letos decembra. O evropskih izidih še nič. Studio From Software, ki je le nekaj ur prej na Microsoftovi konferenci udaril z novim Steel Battalionom (STEEL BATTALIONOM!!), je potem na Sonyjevi spustil še eno bombo. Težki, a izredno zadovoljujoči frp Demon's Souls dobi naslednika, ki se zaenkrat imenuje Project Dark. Igra naj bi prišla tako na PS3 kot na xbox 360 in bo takisto tretjeosebna sekljačina beštij in demonov. Hočemo zdaj. In kot da je Sony letos hotel postaviti rekord v res novih novitetah, je pokazal še eno ekskluzivo za PS3. Tokyo Jungle bo ... 2D-preživetvena ploščada. Brez ljudi, kajti dogajala



V predstavitvah DmCja Danteju manjka še nekaj: ogromen meč. Glede na nov imidž prestopniškega mulota ima morda pod plaščem skrit kak pipec.

se bo v prihodnosti, ko človeštvo izumre in se zverine stepejo med sabo. V vlogi psa in še nekaterih bitij se bomo potepali po razdrtem Tokiu in se darvinizma učili v praksi. Sonyjeve najave je zaokrožila nova Yakuza za PS3 s podnaslovom Of the End. Šla bo pošteno v tri krasne, saj ne bomo več mlatili gangsterjev, marveč zombije. Včasih izvirnost ni kul.

Bum, tresk in -1 HP

Poleg Microsofta je na Daljni vzhod pogumno zakorakal tudi Electronic Arts. V čisto prvi novinarski konferenci je že dan pred začetkom sejma razkril sadove naveze s Šindžijem Mikamijem (Resident Evil) in Goičijem Sudo (taistim, ki je dan kasneje predstavil Codename D). Možakarja za obe veliki konzoli snujeta tretjeosebno akcijado Shadows of the Damned. V vlogi lovca na demone Garcie Hotspurja se bomo podali v pekel, da rešimo svojo izvoljenko, rezultat pa bo ogromno razčesnjenih glav in smešnega poziranja. Pri glasbi sodeluje Akira Jamaoka (Silent Hill). Razen tega so EAjevci pokazali še svoj prvi špil za prihajajoči 3DS, barvito simulacijo vrtičkanja My Garden, ter povedali, da tračniška srhljiva streljanka Dead Space: Extraction z wiija v obogateni inačici dospe na PS3, kjer bo za merjenje po razpadležih koristno uporabila move. Ampak to smo vedeli že prej.



Garcia se je videih za Shadows of the Damned nenehno dere, da bo peklenščkom že pokazal hudiča. Dozdeva se nam, da njih to ne gane preveč.

Kot da Japonci še nimajo dovolj sekljalnih akcijad, je nato Capcom predstavil kar dve. O Asura's Wrath, odpuljenem klonu God of Wara s pobijanjem megalomanskih božanstev, ki bo tekel v Unrealovem srčku, dosti še ne vemo, ker je v še zelo zgodnjem stadiju razvoja. Toda pustimo to, prihaja novi Devil May Cry!! Peti naslov v seriji se bo imenoval enostavno DmC, tudi v njem pa bomo demone rešetali z Dantejem. Le da bo tu Dante ... nenavaden. Očitno še precej mlad, ker se čudno oblači in kadi. Lokalni fani serije so bili zaprepadeni. "Čudno frizuro ima, kaj je zdaj to?!" Ko postane Dante preveč metro za najbolj metro cosplayerje na TGSu, se je treba zamisliti. Še več, špila ne dela kaka rižojeda tvrdka, marveč britanski Ninja Theory, ki pa se z borilnima sistemoma v Heavenly Swordu in Enslaved niso ravno proslavili. Tresemo se. Hihi, nismo še fertik s tretjeosebnimi sekljaškimi akcijadami. Team Ninja je ravno končal Metroid: Other M in trikrat lahko ugibate, kaj bo njihov naslednji naslov. O da, Ninja Gaiden 3. Uvodoma omenjeni Keidži Inafune je na koncu potrdil govorice, da se bo v Dead Rising 2 pojavil tudi protagonist enice Frank West. Natančneje, v DLCju Case West, ki dospe po izidu igre. Ta bo omogočil sodelovalno igranje dvojice West-Greene, torej junakov iz obeh delov, in fotografiranje iz izvirnika.
Če se od akcijščin končno premaknemo drugam, trčimo na zaporedne izvode japonskih frpjk. Square Enix počne dvojko Dissidie, bolj akcijskega odvrtka Final Fantasyja, tudi za zahod. Tod se bo imenovala Dissidia 012 Final Fantasy, kjer oni izgovarjajo 012 kot 'duodecim'. Res nimamo komentarja. Poleg nje pride še en del poimensko podobne serije, namreč Disgaee. Disgaje. Disgeje. Kurc. Disgaea 4 pride februarja na PS3 na Japonskem, Raveer pa ima že naročeno, čeprav je še niso začeli prodajati. Takisto že januarja 2011 uleti Valkyria Chronicles 3, ki bo zopet za PSP kot dvojka in ne za PS3 kot izvirnik. Gromozanski spisek napovedi zaključimo s Tekken Tag Tournamentom, novo Namcovo stvaritvijo v tem pretepaškem univerzumu. Tag Tournament se od osrednjega niza razlikuje po boju med dvojicami tepežkarjev (tag) in se ne udinja ustaljenemu štorijalnemu kanonu. Poleti 2011 ga bodo najprej videli avtomati, kasneje konzole. Ups, še ena reč: tokijski studio Nigoro za WiiWare prireja La Mulano (J193). Kavbojc se raduje zelo. Okej, fertik.

Zen

Kljub navdušujočemu spisku špilov, ki si jih morate dodati na koledarček (da ga nimate? Niste geek.), bo pozoren bralec uvidel, da so le redki od omenjenih že v igralnem stanju. Sejemski štanti so utripali v barvah, ki so sijale že na E3ju in Gamescomu, zato o tamkajšnjih naslovih ne gre izgubljati besed. Opozoril bom le na nekaj izjem. Child of Eden je naslednik psihedelične streljanke Rez, ki jo mnogi poznate po HD-verziji za XBLA (Joker 176). Tudi ta je otrok Tecuje Mizugučija in bo podobno čudna zadevščina, kjer bo streljanje narekovalo glasbeno podlago. Tokrat jo bosta xbox 360 in PS3 videla hkrati, zgodaj 2011. EA je kazal Bad Company 2: Vietnam, dolpotegljivi dodatek (DLC) za to svojo prvoosebno streljanko. Štiri nove blatno-pragozdne karte, petnajst orožij, kup vozilc in bambusovo steblo za štih. Pozimi. A najbolj zanimiva reč, ki so jo ljudje lahko uzrli izven novinarskih konferenc, je bila NeverDead. Konamijeva tretjeosebna akcijada (počakajte, no!) ima hecen hakeljc: naš junak Bryce je nesmrten. Ker je židane sorte človek, rad snema svoje ude s sebe in jih meče naokoli. Igralne posledice so daljnosežne. Te zver grabi za roko? Ni problema, pusti si jo odgrizniti in se posveti pomembnejšim rečem, recimo dejstvu, da ti je medtem nekaj že odžvečilo nogo. Ude bo moč nadzorovati posebej, zato bomo lahko roko s pištolo zalučali čez zid in vse postrelili, preden bomo tja pomolili še glavo. NeverDead ima le eno slabost: na prvi pogled je videti kot vse ostale akcijade z letošnjega sejma. In ravno tu kritično oko najde zlovešče reči. Shadows of the Damned, DmC, Asura's Wrath – vse jih je blazno lahko zamenjati med seboj. Razen NeverDeada za nobeno akcijado nismo sigurni, da prinaša karkoli novega. Če za zahod velja stereotip, da znamo štancati le prvoosebne streljanke, je za Japonsko tudi po tem sejmu še vedno značilno, da pozna predvsem tretjeosebne sekljačine, grozljivščine in frpjke. Nemara se mister Inafune kljub vsemu ni preveč zmotil.



V NeverDeadu bomo falote premlatili z lastno odtrgano roko. Ali pa jo vrgli pošasti v gobec in jo zbrcali, medtem ko bo zaposlena z žvečenjem. To!

JUGOSLAVIJA

Sodček smodnika v srcu Evrope



Zgodba o Jugoslaviji se začne na pogorišču Evrope po prvi svetovni vojni, ko se na je našem koščku kontinenta naenkrat znašla kopica držav, zelo primernih, da jih popapcajo večje sosede. Slovenija, Hrvaška in Bosna, slovanski ostanki v vojni poražene in razpadle Avstro-ogrske monarhije, so se 29. oktobra 1918 najprej združile v Državo Slovencev, Hrvatov in Srbov. Vendar te tvorbe ni jemal resno noben od velikih evropskih igralcev. Zato je bila prisiljena v povezavo s Kraljevino Srbijo, ki je bila v vojni zmagovita. Bila je bila samostojna že od 19. stoletja in ji je vladal domači princ regent Aleksander Karadjordjević. Tako je precej na horuk nastala Kraljevina Srbov, Hrvatov in Slovencev, v katero je poleg bivših avstroogrskih dežel in srbske kraljevine s Kosovom ter Vardarsko Makedonijo vstopila še Kraljevina Črna Gora.

Nova država je bila izredno raznolika, saj je bilo področje Balkana zaradi svoje lege že stoletja na prepihu različnih kultur, ver in miselnosti. Poleg narodov iz imena sveže kraljevine je na njenem ozemlju živelo kup drugih, kulturno in gospodarsko različno razvitih etničnih skupnosti kar petih veroizpovedi. Vsak narod je govoril svoj jezik in še te so zapisovali v dveh pisavah, cirilici in latinici. In kot da vse to ni bilo dovolj zapleteno, so bila nekatera področja poseljena z narodnostno mešanim prebivalstvom, meje med njimi pa meglene.

Kraljevina Karadjordjević

Vse to godlji z imenom Kraljevina SHS ni prav nič pomagalo pri zretju v skupno prihodnost. Ni čudno, da so se spori začeli, še preden so jo 1. decembra 1918 v novem glavnem mestu Beogradu uradno razglasili. Slovenci in Hrvati so si še pred združitvijo želeli zagotoviti, da bodo v novi državi enakopravni in bodo imeli besedo pri tem, ali bodo živeli v kraljevini ali republiki. A ker se je mudilo, saj bivše avstroogrske dežele niso imele niti določenih mej, je pogoje nove države narekovala Srbija, ki si je izborila kraljevino in vodilno vlogo v njej. Tako je že prvega predsednika vlade samovoljno določil princ regent Aleksander in s tem simbolično stopil v velik čeber gnoja. Takoj so v luft skočili Hrvati, rojstvo nove države pa so pospremili še upori na Kosovu in Makedoniji, nasilje nad muslimanskim prebivalstvom v Bosni ter državljanska vojna v Črni Gori ob združitvi s Srbijo. Zveni znano?

Še večja farsa je bilo dogajanje v parlamentu, saj se je v Kraljevini SHS od ustanovitve do leta 1928 zvrstilo kar petindvajset vlad, ki so v povprečju zdržale vsaka po štiri mesece. Razlogi so tičali v tem, da so se posamezni narodi zbrali okoli strank glede na nacionalno pripadnost, dočim so vsakršno normalno delovanje države ohromila poslanska kupčkanja, škandali, sovraštvo med narodi in podkupovanja. Vse skupaj se je stopnjevalo do te mere, da je med posebej vročo sejo v skupščini prišlo do streljanja, v katerem je črnogorski poslanec ubil dva in ranil tri hrvaške poslance. Hkrati je postajalo očitno, da v novo državo ne zaupa niti prebivalstvo, čeprav so skušali narode povezati s skupnima vojsko in valuto, dinarjem.

Poleg notranjih kolobocij je kraljevina izgubljala boj za meje. Italiji so sile antante v tajnem Londonskem sporazumu leta 1915 obljubile dele avstroogrskega ozemlja, če stopi v vojno na njihovi strani. A po koncu bojev so Italijani zasedli veliko več slovenskega in hrvaškega ozemlja, kot je bilo dogovorjeno. Kot eni od zmagovalcev vojne, ki imajo vedno prav, so Italijani čezmerno nagrabljena področja z Rapalsko pogodbo 1920 uradno dobili v zameno za priznanje Kraljevine SHS. Drugi udarec za slovensko ozemlje je še isto leto padel na koroškem plebiscitu, kjer se je slovenska večina prebivalstva v coni A ob določanju meje med novima državama raje kot za nestabilno Kraljevino SHS odločila za priključitev k socialistični Avstriji. Slovenci so bili tako razdeljeni med tri države, za kar so krivili popustljivost beograjske vlade. S tem so naložili novo poleno na ogenj sovražnosti med narodi.

Porcelanska diktatura

Aleksander, ki je medtem po smrti očeta Petra postal kralj, je spletkarjenje in pričkanje v parlamentu grobo prekinil tako, da je januarja 1929 uvedel diktaturo. Kot se od vsakega diktatorja pričakuje, je oblast vzel v svoje roke, s cenzuro utišal nergače in državo, ki jo je uradno poimenoval Jugoslavija, začel voditi po svoje. Razdelil jo je na deset banovin, večinoma oblikovanih tako, da so na narodnostno mešanih območjih omogočale prevlado Srbov, kar je dodatno poslabšalo že tako zastrupljene srbsko-hrvaške odnose. V tistem času je med hrvaškimi emigranti v Avstriji in na Madžarskem Ante Pavelić organiziral ustaško gibanje, ki je izvajalo teroristične akcije proti velikosrbstvu. Grožnje so prihajale tudi od drugod, saj sta se medtem v Evropi pojavila fašizem in nacizem, ki sta videla razdrobljeno Kraljevino Jugoslavijo kot lahek plen za čimprejšnjo polastitev. No, ker je bil večja nevarnost italijanski fašistični sosed Mussolini, ki je vedno bolj javno grozil z napadom na 'diktatorja iz porcelana', kot se je rogal Aleksandru, je ta poiskal zaveznika v nacistični Nemčiji. Da je s tem stopil iz dežja pod kap, je marsikdo začutil že takrat. Eden od tedanjih profesorjev na beograjski univerzi je Hitlerjev vzpon preroško komentiral takole: "Po Židih smo na vrsti mi, Slovani."

A še preden so se njegove zlovešče besede uresničile, je padel kralj, ki so ga med vedno večjimi upori proti njegovi diktaturi že obhajale zle slutnje. Usoda ga je dohitela na obisku v francoskem Marseillu, kjer ga je 9. oktobra 1934 s strelom ubil domnevno od ustašev poslani morilec Georgijev. Tega je nato razjarjena množica na mestu linčala.

»Od Vardara do Triglava, od Đerdapa do Jadrana, kot ogrlica Đerdanova, s svetlim soncem obsijana, ponosno sredi Balkana – Jugoslavija, Jugoslavija,« **so v osemdesetih letih z zanosom peli državljani Socialistične federativne republike Jugoslavije. Večina ni slutila, da se bo kmalu vse spremenilo. Skupna država je razpadla pred skoraj dvajsetimi leti, rodile so se nove generacije, ki se je komaj ali sploh ne spomnijo. Je torej napočil pravi čas, da si Šerlok nadene profesorsko kapo in se z orisom zgodovine Juge vrže v jedro večnega spora med jugonostalgiki in jugofobi? Bolje zdaj kot nikoli. Kar pogumno torej po poti spominov in tovarištva v družbi diktatorskih kraljev, narodnih herojev, upornih maršalov in genocidnih norcev.**

Čeprav je resnica verjetno za vedno izgubljena v historičnih meglicah, zgodovinarji kot naročnika Aleksandrovega umora najbolj sumijo Mussolinija, ki je imel za to največ razlogov.

Jugoslavija se je na umor odzvala z žalostjo, predvsem ob (sicer izmišljenih) zadnjih besedah umirajočega kralja "Čuvajte Jugoslavijo!" Varovanje države je prevzel njegov bratranec Pavel, ki ga je zamenjal na prestolu, dokler ne bi polnoleten postal Aleksandrov sin Peter. 'Nadomestni' kralj Pavel se je izkazal za boljšega od svojega predhodnika. Omilil je diktaturo in cenzuro in celo uspel izboljšati gospodarske razmere. Toda za reševanje nabuhlih medverskih in mednacionalnih sporov je bilo prepozno. Zafrustrirani avstrijski striček Dolfe je s svojim zariplim italijanskim kolegom Benitom že začel sproščati svoje travme na prebivalstvih sosednjih držav. Ostale države pa so njuno haranje dolgo le nemo opazovale.



★ **Kralja Aleksandra Karadžordževića opisujejo kot nerazgledanega birokrata, ki je rad precenil svoje omejene sposobnosti. Še kot diktator je bil zanič.**

Ko je Pavel uvidel, da mu nobena od starih evropskih zaveznic ne bo pomagala proti nacistom in fašistom, je bil leta 1941 prisiljen pristopiti k trojnemu paktu med agresorskimi Nemčijo, Italijo in Japonsko. Predstavniki kraljevine so bili ob podpisu pakta vidno potrti, saj je to dejanje pomenilo priznanje poraza in verjeten bližnji konec države. Jugoslovanska javnost pa je ob podpisu trojnega pakta eksplodirala. Protesti v Beogradu so se s podporo britanskih agentov sprevrgli v državni udar vojske, ki je strmoglavila regenta Pavla ter za kralja proglasila 17-letnega Petra. Ta situaciji seveda ni bil niti približno kos in jo je po hitrem postopku popihal v tujino.



★ **Regent Pavel, fin gospod, izobražen v Oxfordu, se je v strahu pred napadom Italije za pomoč obrnil na Hitlerja. Jugoslovansko ljudstvo je Pavlovo veliko napako nagradilo z brco v rit.**

Hitler je zaradi državnega prevrata ponorel in se odločil Jugoslavijo vojaško kaznovati. Sile osi so 6. aprila bombardirale Beograd in v naslednjih dneh brez odpora zasedle Kraljevino Jugoslavijo, katere vojska se je sesula kot hišica iz kart. S tem se je končala doba mnogih kraljev in cesarjev, pod katerimi so narodi Jugoslavije živeli dolga stoletja.

V krvavem vrtiljaku

Vojna se je začela z neusmiljenim razkosanjem Jugoslavije. Slovenija je bila razdeljena med Madžarsko, Italijo in Nemčijo, Hrvaška pa je vsaj na papirju dobila samostojnost, ko je ustaški predstavnik Slavko Kvaternik razglasil Neodvisno državo Hrvaško, ki je zajemala tudi ozemlje Bosne. Srbijo so si 'bratsko' razdelili sosedje in agresorji – Makedonijo so zavzeli Bolgari, Kosovo je pristalo v Albaniji pod italijanskim vodstvom, nekaj ozemlja si je priključila Madžarska, ostalo so zasedli Nemci.

V tej novi vojni situaciji so se vsa stara sovraštva med jugoslovanskimi narodi hitro sprevrgla v vsesplošno klanje. Okrog častnikov nekdanje kraljeve vojske so se začeli zbirati četniki, ki so se oprli na srbsko protiturško uporniško tradicijo in se najprej spopadli s kosovskimi Albanci. Na Hrvaškem pa je ustaš Pavelić odobril 'rasno revolucijo' proti Srbom, Židom in Ciganom. Žrtve so se štele v sto tisočih.

V ta krvavi vrtiljak sta med vojno vstopila Komunistična partija Jugoslavije in njen vodja Josip Broz, ki so mu moskovski botri najprej nadeli vzdevek Walter, kasneje pa tistega, pod katerim ga poznamo vsi – Tito. Iz mednarodne zveze komunističnih strank (kominterne) so Titu naročili, naj se vključi v boj proti okupatorju, a da naj se najprej posveti zmagi in šele potem komunistični revoluciji. Toda samosvoji Tito je zadnji del sporočila malce preslišal in raje delal po svoje, s čimer je zasejal bodoči spor s Sovjetsko zvezo, ki v komunističnem taboru pod svojim vodstvom ni želela nobenih z lastno glavo mislečih kavbojcev. Tito je svoje partizanske enote dobro organiziral in KPJ je postala nosilka upora proti okupatorju v večini Jugoslavije.



★ **Druga svetovna vojna je spremenila meje in razdelitev Jugoslavije. Levo je zemljevid predvojne kraljevine, razdeljene na deset banovin, Slovenija in Hrvaška pa sta brez velikih delov obmorskega ozemlja, ki si ga je tedaj prigrebla Italija. Desno pa povojna Jugoslavija, sestavljena iz šestih republik in dveh avtonomnih pokrajin. V taki obliki je zdržala skoraj 50 let. Danes je na istem ozemlju sedem držav.**

Le v Sloveniji je bila stvar drugačna. Slovenska komunistična partija se je po nasvetu kominterne povezala z nekaterimi zmernimi silami (krščanskimi socialisti, intelektualci in demokratičnim krilom Sokolov) v Osvobodilno fronto – OF. Ta je imela na začetku narodnoosvobodilnega boja koalicijski značaj. Predvsem pa se je borila tudi za združitev vsega slovenskega naroda in ozemlja, ki je med vojnama ostal razbit med tri države. A v nadaljevanju vojne so v OF prevzeli oziroma ostalim vsilili vodilno vlogo komunisti, kar je dodatno poglobilo predvojna razhajanja v slovenski družbi. Spor med komunisti na eni ter predstavniki meščanskih strank in deloma klera na drugi strani je v Sloveniji povzročil še neke vrste državljansko vojno. Ko so Italijani zaradi odpora prebivalstva Ljubljano 1942 obdali z bodečo žico in ukazali Slovence uničiti ali asimilirati, so se pojavile domače paravojaške skupine: vaške straže in bela garda. Pod pokroviteljstvom Italijanov so se te enote borile proti partizanom zaradi njihovega 'brezverskega komunizma'. Italijanski general Ruggero je to nepričakovano vojaško podporo ljubljanskemu škofu Rožmanu komentiral takole: "Nam Italijanom mnogo pomaga, a med vami Slovenci ustvarja takšno sovraštvo, da ga še petdeset let ne boste mogli odpraviti." Da je imel še kako prav, pokaže bežen pregled kateregakoli spletnega foruma, na katerem se razpravlja o slovenski politiki ali zgodovini. V predvolilnih borbah se človeku zazdi, da smo še vedno leta 1943.

Tito: iz Jajca v maršala

Po drugih republikah so se odvijale podobne bratomorne vojne, vpletene strani pa so zavezništva sklepale glede na trenutno situacijo. Partizani pod vodstvom KPJ so na začetku vojne sodelovali s četniki v boju proti Nemcem, kasneje pa so nacisti pritegnili četnike na svojo stran, a jim niso nikoli povsem zaupali. Britanci so v Jugoslaviji posredovali v želji, da bi četniki in partizani spet skupaj nastopili proti okupatorju. Vendar jim tega med zdaj dobesedno na smrt sprtima skupinama ni uspelo organizirati.

Ko so Nemci v letu 1943 sprožili nove operacije za uničenje tako partizanov kot četnikov, so Titove eno-



★ **Tito je bil eden redkih, če ne celo edini vodja katere od povojnih evropskih držav, ki boja proti okupatorjem ni vodil iz varnega štaba, ampak je tudi sam poprijel za orožje in jedel iz skupne sklede.**

te v bitkah pri Neretvi in Sutjeski z velikimi žrtvami uspele odbiti napad. Njihov pogum je prepričal Britance, da so s hrano in orožjem podprli Tita. A so pri tem imeli svojo računico, saj so si s podporo najbolj verjetne zmagovalne 'ekipe' hoteli zagotoviti vpliv v povojni Jugoslaviji.
Ta se je začela oblikovati novembra 1943 v bosanskem mestecu Jajce na 2. zasedanju AVNOJa (Antifašističko vijeće narodnog oslobođenja Jugoslavije), političnega organa osvobodilnega boja. Tam so sprejeli odločitve, ki so nakazovale, da nova Jugoslavija ne bo podobna razpadli kraljevini. Imenovali so začasno oblast, prepovedali kralju Petru vrnitev v domovino in napovedali šest v Jugoslavijo združenih republik. Mnogo kasneje, proti koncu obstoja skupne države, je na račun tega otvoritvenega zasedanja krožil dovtip: "Vse se je začelo v Jajcu in potem šlo v kurac."



★ **Tito je zunanjo politiko vodil na prefrigan način. Angleški zunanji minister Bevin je leta 1949 rekel: "Tito je sicer baraba, a je naša baraba."**

Partizanska vojska je že med vojno osvobodila veliko ozemlja, oktobra 1944 pa je v Beograd prikorakala sovjetska Rdeča armada. Seveda so v jugoslovanski prestolnici komunistične 'brate v boju' najprej sprejeli z navdušenjem. Toda ko so začeli Sovjeti po Srbiji ropati, moriti in posiljevati, so se prisrčni odnosi hitro ohladili. V ostalih delih države so partizani okupatorja večinoma porazili samostojno, za razliko od mnogih drugih vzhodnoevropskih držav, ki so svobodno zadihale šele, ko jih je preplavila sovjetska vojska.
A še preden je bila domovina v celoti osvobojena, se je začelo 'čiščenje tujih elementov', se pravi okupatorjevih sodelavcev in nasprotnikov komunistične stranke.



★ **Eden od od narodnih junakov NOB je bil tudi nemški ovčar Luks. Med bitko na Sutjeski naj bi Titu rešil življenje tako, da ga je s telesom zaščitil pred eksplozijo letalske bombe. Ganljiva zgodbica, za katero pa mnogi dvomijo, da je resnična.**

DRŽAVNA HIMNA SFRJ HEJ SLOVANI

Ob slavnostnih priložnostih se je v časih SFRJ pela državna himna Hej Slovani, ki je obstajala v slovenski, hrvaški, srbski in makedonski različici, a ni imela nikakršnega jugoavtorstva. Besedilo izvira iz slovaške pesmi iz 19. stoletja, melodija pa je sposojena od poljske himne.

Hej Slovani, naša reč
slovanska živo klije
dokler naše verno srce
za naš narod bije.

Živi, živi, duh slovanski,
bodi živ na veke,
grom in peklo, prazne vaše
proti nam so steke.

Naj tedaj nad nami
strašna burja naj se znese,
skala poka, dob se lomi,
zemlja naj se strese.

Bratje, mi stojimo trdno
kakor zidi grada,
črna zemlja naj pogrezne
tega, ki odpada.



★ **Grb SFRJ je sprva tvorilo pet bakel za pet narodov: Slovence, Hrvate, Srbe, Črnogorce, Makedonce. Kasneje so svojo plamenico dobili še Bosanci.**

Ko se je maja 1945 NOB uradno končal, je državljanska vojna po vseh republikah divjala še mesece. Čeprav je pri oblikovanju začasne vlade Demokratične federativne Jugoslavije leta 1945 Tito še sodeloval z vlado v izgnanstvu, da bi se prikupil Angležem, je kmalu dal vsem vedeti, da bo v novi Jugoslaviji glavna komunistična partija z njim na čelu. A kraljevina mu je zapustila ubogo dediščino: uničeno državo, milijon žrtev vojne in mednacionalna in še nova ideološka sovraštva, ki so se med vsesplošno morijo kvečjemu dodatno razplamtela.

Halo, informacijski biro?

Tako se je začel drugi, socialistični del zgodbe Jugoslavije, države 'bratstva i jedinstva' med njenimi narodi, ki starih zamer in sporov niso nikoli zares pozabili. V prvih povojnih letih je v državi vladal kaos, ki ga je partija s pomočjo vojske in tajne policije skušala krotiti s trdo roko. V tujih medijih so cinično opozarjali, da se od Aleksandrove diktature v tem pogledu ni veliko spremenilo, le kralja je zamenjal maršal. Tito je resno zastavil tudi socialistično revolucijo in v imenu države zaplenil zemljo ter premoženje bogatim zasebnikom, bankam, cerkvi in podjetjem, predvsem pa vsem, ki so podvomili ali si celo upali kaj reči čez novi sistem. Enako so bili komunisti nastrojeni do treh glavnih religij, ker večinoma niso zagnano pomagale pri narodnoosvobodilnem boju ali so celo potegnile z okupatorji.
Nova država si je novembra 1945 nadela ime Federativna ljudska republika Jugoslavija – FLRJ. Po sovjetskem vzoru je bila sestavljena iz šestih republik in dveh avtonomnih pokrajin, Vojvodine ter Kosova. Po očiščenju nasprotnikov novega režima se je leta 1946 začel čas obnove s prvo petletko, v kateri naj bi se Jugoslavija iz večinsko poljedeljske spremenila v industrijsko državo. To je bilo za komuniste nadvse pomembno, saj je bilo proletarcev, v imenu katerih so si prilastili oblast, v državi le tristo tisoč. Jugoslavija je tako postala veliko gradbišče, tovarne in ceste pa so gradili predvsem vojne naveličani mladi ljudje, organizirani v mladinske delovne brigade, ki so se z danes nepredstavljivo vnemo vrgle v prostovoljno delo. Bolj so ga nasrkali kmetje, ki so morali, če so hoteli ali ne, nahraniti prebivalce države v povojnem razsulu.

Že med vojno začeta nesoglasja s Sovjetsko zvezo, ker si je Tito pot v socializem predstavljal preveč po svoje, so po vojni dosegla nevarne razsežnosti zlasti zaradi vprašanja Trsta. Mesto je zasedla Jugoslavija, čeprav so ga imele za svoje vplivno območje zahodne države. V Trstu je jugoslovanska vojska pobila nemalo kolaborantov in njihova trupla odvrgla v kraške jame, fojbe. To je še zaostrilo odnose med državami, ki so bile do pred kratkim zaveznice v vojni proti silam osi, sedaj pa so se znašle v novi, hladni vojni ideologij med vzhodnim komunizmom in zahodom. Iz Moskve so Titu sporočili, naj se iz Trsta umakne, ker se zaradi tega ne mislijo zaplesti v tretjo svetovno vojno. Muhasti jugoslovanski maršal je iz mesta vojsko sicer odpoklical, a ob tem ni bil preveč zadovoljen.
Dokončno je med državama in partijama počilo, ko je Tito leta 1948 zavrnil sodelovanje v Informacijskem biroju, organizaciji, ki je pod taktirko Sovjetov povezovala vse komunistične stranke sveta. Ostale komunistične države so stopile na Stalinovo stran in na mejah Jugoslavije se je začela kopičiti vojska. Z njo so hoteli porednega Tita disciplinirati in njegovo državo vrniti v naročje sovjetske matere. A dasi je najprej kazalo, da je šel maršal korak predaleč, se je zgodil nepredviden preobrat. Zahodne države so v Brozovi uporniški drži videle možnost, da ustavijo širjenje komunizma, in ga podprle, kar je v končni fazi odvrnilo napad komunističnih vojska na Jugoslavijo. Tako se je začelo Titovo lisjaško deskanje med komunističnim vzhodom in kapitalističnim zahodom, ki sta mu rada zagotovila denarno ali kako drugo pomoč samo zato, da ne bi prešel v tabor nasprotnikov.



★ **V kakšnih razmerah so se znašli podeželski prebivalci v tistih letih, naj vam pokažejo igralci Polde Bibič, Ivo Ban in Milena Zupančič v legendarnem slovenskem filmu Moj ata, socialistični kulak.**

Ko se je zaplet s Sovjetsko zvezo na nepričakovan način začasno razrešil, so se v Jugoslaviji začele informbirojevske čistke. Oblast je jela preganjati, ubijati in zapirati vse, ki so izrazili naklonjenost Informbiroju. V ta namen je ustanovila taborišča za politične zapornike, med katerimi je najbolj zloglasen Goli otok v Jadranu. Zapornike so na skalnatem otočku prevzgajali z mučenjem in nesmiselnim težkim fizičnim delom – lomljenjem, nakladanjem ter prenašanjem kamenja z enega kupa na drugega. Kot poslednji znak preloma s Sovjetsko zvezo je Komunistična partija Jugoslavije (KPJ) spremenila ime v novega s podobno vsebino, ki se je glasilo Zveza komunistov Jugoslavije (ZKJ).

V družbi neuvrščenih

Jugoslavija se je tako odlepila od joške mednarodnega komunizma pod diktatom Sovjetov in začela iskati svojo pot v 'mehkejši' socializem. Gospodarstvo so oblasti malo sprostile in začele uvajati idejo samoupravljanja, po kateri naj bi delavci sami vodili tovarne in s tem imeli več vpliva na razporejanje denarja. Toda v praksi proletariat od takega vodenja ni imel

PIONIRSKA ★ ZAOBLJUBA



Vsi prvošolčki, ki smo v osnovno šolo hodili za časa SFRJ, smo bili na Dan republike, 29. novembra, sprejeti v Zvezo pionirjev. Na ta dan smo na veliki skupni prireditvi drdrali pionirsko zaobljubo:
"Danes, ko postajam pionir, dajem častno pionirsko besedo: da se bom pridno učil in delal, spoštoval starše in učitelje, da bom zvest in iskren tovariš, ki drži svojo obljubo; da se bom ravnal po zgledu najboljših pionirjev, da bom spoštoval slavna dejanja partizanov in napredne ljudi sveta, ki želé svobodo in mir; da bom ljubil svojo samoupravno domovino, Socialistično federativno republiko Jugoslavijo, njene bratske narode in narodnosti in gradil novo življenje, polno sreče in radosti."
V znak pionirstva smo dobili modre kapice z rdečo zvezdo, rdeče rutice in sendvič s posebno salamo. In seveda vsi postali zgledni državljani po v zaobljubi naštetih načelih. Častna pionirska!

glede na neizobraženo silo in vodilne gospodarstvenike z osnovnošolsko izobrazbo niti ni bilo presenetljivo. Čeprav je primež partije rahlo popustil, so v življenju ljudi še vedno obstajale stroge ideološke omejitve in kazni. V Sloveniji je bila denimo prepovedana Revija 57, njen sodelavec Jože Pučnik, po katerem se danes imenuje brniško letališče, pa je bil obsojen na deset let strogega zapora. Med intelektualci so take omejitve svobode povzročale odpor do režima in partije, o širšem nezadovoljstvu s stanjem v državi pa je zgovorno dejstvo, da je v Avstrijo in Italijo iz Jugoslavije v tistih letih na mesec prebegnilo okoli dva tisoč ljudi.
Kmalu so na dan spet privrela tudi nacionalistična čustva. Kje drugje kot na nogometni tekmi med hrvaškim Dinamom in srbsko Crveno zvezdo v Zagrebu leta 1951. Taki izgredi so začenjali vlado skrbeti, odzvala pa se je s poudarjanjem jugoslovanstva, ki naj bi v skupni zavesti združevalo različne narode in vere Jugoslavije. Ta ideja ni preveč dišala Slovencem, Hrvatom in Makedoncem, ki so niso hoteli izgubiti svojih kulturnih posebnosti v talilnem jugoloncu. Vseprisotna je bila mitologija narodnoosvobodilnega boja in njegovih junakov. Skoraj vsak trg, osnovna šola ali ulica so bile poimenovane po Titu, kakem lokalnemu odredu partizanov ali partijskem veljaku. Nenazadnje se je glavno mesto Črne Gore že po koncu vojne preimenovalo v Titograd (danes Podgorica), medtem ko je pri nas maršalovo častno predpono dobilo Velenje.
Po Stalinovi smrti so se jugoslovanski odnosi s komunističnimi državami vrnili v normalno stanje, Tito pa je začel svojo pot iskati še v zunanji politiki. Povezal se je z mnogimi azijskimi in afriškimi državami, ki niso bile vpletene v hladno vojno med vzhodnim in zahodnim blokom. Leta 1961 je prav v Beogradu Tito gostil ustanovitveno konferenco izvenblokovskih držav, ki se je je udeležilo 25 državnih poglavarjev bolj ali manj eksotičnih držav tretjega sveta. Svetovni tisk je Jugoslavijo pohvalil, da je zaradi svojega edinstvenega položaja v srcu razdeljene Evrope idealna posrednica med svetovnim severom in jugom.



★ Leta 1956 so Tito, egipčanski predsednik Naser in indijski premier Nehru podpisali Brionsko deklaracijo. V hladni vojni se niso hoteli postaviti na nobeno od strani, ki sta si žugali z jedrskimi konicami, in so kasneje ustanovili Gibanje neuvrščenih.

'Starega' grabi preganjavica

V šestdesetih letih prejšnjega stoletja, ko se je FLRJ z novo ustavo preimenovala v Socialistično federativno republiko Jugoslavijo – SFRJ, se je država z novo generacijo politikov gospodarsko še bolj odprla. Posamezne republike pa so postajale vedno bolj samostojne, saj je bilo nadzora zvezne vlade iz Beograda vse manj. Edini res skupni organ države je postala vojska, Jugoslovanska ljudska armada (JLA), ki pa je zaradi svoje velikosti požrla toliko državnega denarja, da je resno trpelo gospodarstvo. Ali, kot se je takrat izrazil Mitja Ribičič, predsednik zveznega izvršnega sveta: "Vojska je slon, ki veliko žre, a malo kaka."
No, na tega požrešnega slona se je vedno bolj naslanjal Tito, ki je v sedemdesetih letih že razmišljal, kaj se bo zgodilo s SFRJ po njegovi smrti. Na stara leta je postajal vedno bolj paranoičen in ni zaupal nikomur. Spet je začel menjavati preveč svobodomiselne kadre in vladati s trdo roko ter s pomočjo tajne policije. V nemilost je padla celo njegova žena Jovanka, ki so jo sumili vohunjenja za Sovjetsko zvezo in je zato hitro izginila iz političnega življenja, v katerem je dolgo imela pomembno vlogo.
'Stari', kot so Titu pravili njegovi sodelavci, je bil vedno bolj osamljen v svojem razkošnem življenju, za katerega je letno zapravil tri proračune Črne Gore. Slavni Galeb na Hrvaškem v Rijeki zdaj počasi razpada in nabira dolgove. Podobno usodo je od sedemdesetih naprej doživljala tudi Jugoslavija njegovega lastnika.



★ Poleg mnogih luksuznih avtomobilov – nekatere od njih si je mogoče ogledati v Tehniškem muzeju v Bistri – je najbolj slavni pokazatelj maršalove ljubezni do dobrega življenja njegova ladja Galeb. Na njej je gostil tako državnike, kot so bili Mahatma Gandhi, kraljica Elizabeta II. in sovjetski generalni sekretar Nikita Sergejevič Hruščov, kot velike face iz šovbiznisa, na primer igralce Kirka Douglasa, Elizabeth Taylor ter Sophio Loren.

Zadnjih let svojega življenja maršal ni mogel šteti za najbolj uspešne, saj se mu je vse začelo podirati tako znotraj države kot na mednarodnem prizorišču. V novi, obsežni ustavi iz leta 1974 je oblast skušala gospodarstvo urediti z novim konceptom samoupravljanja. Glavni tuhtar pri ustvarjanju novega gospodarskega sistema je bil Titov stari komunistični kolega in sodelavec Edvard Kardelj, ki je svoje idealistične napotke za ustvarjanje 'delavskega raja' zbral v knjigi Smeri razvoja političnega sistema socialističnega samoupravljanja. V državi so ustvarili temeljne organizacije združenega dela (TOZD), najmanjše enote v vsakem podjetju, ki naj bi vsakemu delavcu omogočile soupravljanje pri razporejanju dohodka. S tem so se nadejali, da bo spodbudili učinkovitost dela. TOZDi so se združevali v OZDe (po naše podjetja), te pa naprej v SOZDe. A rezultati tega kompliciranega sistema so bili kvečjemu nasprotni od pričakovanih. Ker so vsi soupravljali, se ni nikoli vedelo, kdo je šef, zaradi česar je prihajalo do sporov in neučinkovitosti. Ko je v sedemdesetih usekala svetovna gospodarska recesija, se je razbohotil še gospodarski kriminal, ko so si ljudje na položajih prisvajali družbeno lastnino.



★ Pisane narodne noše so ponazarjale raznolikost jugoslovanskih narodov. Nekatere od njih še vedno radi uporabljajo ilustratorji in striparji za prikaz stereotipnega pripadnika posameznega naroda. Čeprav boste na cesti redko videli Srba s šajkačo in opankami ali Slovenko v polni noši s tradicionalno avbo.



Štafeta mladosti

Na Titov rojstni dan, 25. maja, se je v SFRJ praznoval Dan mladosti, domoljubna mladinska fešta pod geslom bratstva in enotnosti med narodi. Vsako leto je skozi vse jugoslovanske republike potovala štafeta mladosti, ki so si jo iz mesta v mesto in vasi v vas podajali mladi, ki so se posebej izkazali pri učenju, v športu ali predanosti 'družbenopolitičnemu delovanju'. Celih 43 let zapored je štafeta 25. maja končala svojo pot v Beogradu, kjer se je na stadionu JLA odvila slavnostna glavna prireditev. V njej je sodelovalo na tisoče mladih z vseh koncev države, ki so na ta dan iz pionirjev napredovali v mladince. Manj pridni, ki na beograjsko slovesnost niso bili povabljeni, so lahko vse skupaj le zavistno gledali na črno-belem TV-zaslonu.



Politikin zabavnik

Obvezno branje jugoslovanskih pionirjev in pionirk. V tedenski reviji so bili zbrani mnogoteri stripi, zanimivosti s sveta, Ripleyev 'saj ni res, pa je', poljudni članki, kakšna herojska zgodbica iz NOB in mali oglasi, v katerih so deklice običajno razglašale strast do zbiranja serviet. Res. Za konec pa še stripič s Hogarjem Groznim. Legendarno. Mimogrede, ime in vsebina sta podzavestno vplivala na usmerjenost nekega 'računalniškega zabavnika'.



Stoenka

'Ljudski avto' z oznako 101 (zato stoenka oziroma po srbsko 'stojadin') iz kragujevške tovarne avtomobilov Zastava. Za majhen denar soliden avto, v katerega je delovni človek lahko zbasal familijo s prtljago vred in jo zapeljal po ovinkih jadranske magistrale do morja. Prvo stoenko so naredili po Fiatovi licenci leta 1971, v sedemintridesetih letih proizvodnje pa se je iz Zastavine fabrike med ljudstvo odpeljalo skoraj milijon tristo tisoč stoenk različnih modelov.



Profesor Baltazar

Profesor Baltazar je bila najbolj priljubljena risanka domače izdelave, ustvarjali pa so jo pripadniki zagrebške šole risanega filma med 1967 in 1971. Kratke zgodbice o izumitelju Baltazarju, ki s pomočjo svojega čudežnega stroja rešuje težave someščanov, še po več kot štiridesetih letih nežno v mnogih državah vsak večer pospremijo otročad v posteljo. Posebno čast so genialnemu profesorju z lenonkami na veliki kumari izkazali, ko so ga leta 1997 na Hrvaškem natisnili na poštno znamko.



Lepa Brena

Največja zvezda estrade SFRJ je (bila) v Bosni rojena pevka in igralka Fahreta Jahić, ki jo raja pozna pod umetniškim imenom Lepa Brena. S svojim bendom Slatki greh, ki je še pred velikim udarom turbofolka igral mešanico tradicionalne ljudske in pop glasbe, je od osemdesetih let naprej prodala več kot 30 milijonov albumov. Nastopala je na razprodanih stadionih in zraven še snemala filme. Danes petdesetletna Brena je svojo slavo zabetonirala leta 1991 s poroko z jugoslovanskim teniškim zvezdnikom Slobodanom Živojinovićem.

Pri delavcih je skladno z vedno manjšimi plačami padala delovna vnema, zato so raje delali zasebno na črno, v službo pa hodili poredko, saj je bila plača itak zagotovljena. Zanesenjaštvo in prostovoljno delo po koncu vojne sta se tako sprevrgla v životarjenje v smislu takrat popularnega slogana: "Nihče me ne more tako malo plačati, da ne bi mogel še manj delati."
V svojih zadnjih letih življenja je tako Tito le še opazoval, kako se njegova država delovnega ljudstva utaplja v stavkah, medtem ko je tozdiranje razdrobilo vse velike jugoslovanske skupne sisteme in dodatno povečalo razlike med bogatejšim severom ter revnejšim jugom države. Povrhu je zaradi popuščanja napetosti med ZDA in SZ upadel pomen gibanja neuvrščenih, znotraj njega pa je Titu vodilno vlogo speljal kubanski revolucionar Fidel Castro.



★ V Jugoslovanski vojski, ki imela recimo drugo najjače letalstvo in artiljerijo v Evropi, so služili mladeniči iz vse države. Po vojni dve do štiri leta, kasneje dve leti ali manj. V SFRJ se je splačalo končati višjo šolo tudi zato, ker si si tako skrajšal čas bivanja v armiji. In kolikor nabornikov, toliko zanimivih zgodbic. Vprašajte fotre in dedke. Uradni pozdrav v vojski, pa tudi šolah, je bil ponavadi kar tisti iz NOB: smrt fašizmu – svoboda narodu!

"Umrl je tovariš Tito"

V zadnjih dneh maršalovega življenja se je vse vrtelo okoli njegove bolezni. Vsaka poročila so se začenjala z novico o njegovem zdravstvenem stanju, življenje v državi se je upočasnilo v nekakšno otrplo pričakovanje. Tito je umrl 4. maja 1980 v ljubljanskem Kliničnem centru po dolgem boju z boleznijo, med katerim so mu morali amputirati nogo. Jugoslavija je v solzah spremljala, kako so njegovo krsto v modrem vlaku prepeljali od Ljubljane do Beograda, kjer so ga pokopali v Hiši cvetja. Povsod se je pelo tisto znano "Druže Tito, mi ti se kunemo", in v tistem trenutku so bili narodi Jugoslaviji združeni še poslednjič.
Na Titovem pogrebu, ki so se ga udeležile delegacije iz 127 držav s štirih celin, se je pokazalo, da so Josipa Broza svetovni voditelji kljub njegovim napakam čislali. V prvi vrsti zaradi upora najprej proti nacifašizmu in kasneje proti stalinizmu. Ta velika dejanja in besede so manj zanimala jugoslovanske otroke, ki so maršalovo smrt najbolj občutili zato, ker so med žalovanjem za štirinajst dni nehali predvajati risanke.
Ko se je tugovanje končalo, pa se je v ljudi prikradel strah. Kaj se bo zgodilo z Jugoslavijo brez povezovalne vloge pokojnega maršala? In situacija se je na vseh področjih res obrnila še bolj strmo navzdol. Gospodarstvo je propadalo, življenjski standard se je znižal na raven izpred petnajstih let. Poleg tega so na dan z vso močjo udarile želje nezadovoljnih Slovencev po odcepitvi in apetiti Srbije po priključitvi Kosova. Tam je bilo albansko prebivalstvo v veliki večini in srbsko se je zaradi tega počutilo vedno bolj ogroženo.

Slobodan Milošević, predsednik Zveze komunistov Srbije, je naraščajoči srbski nacionalizem izkoristil za podreditev medijev in vojske.
V Sloveniji se je vedno bolj pogumno in naglas govorilo o odcepitvi, kritike sistema so padale z vseh strani. Glasni so bili mladinski listi, kot so bili Tribuna, Katedra in Mladina, danes kultna pa je 57. številka Nove revije, ki je leta 1987 objavila prispevke za slovenski nacionalni program. Pojavil se je uporniški punk in trboveljska skupina Laibach, ki je s pojavo, delovanjem in glasbo odkrito izzivala komunistično oblast.
Sistem pač očitno ni deloval. Nekaj časa so bili v veljavi bencinski boni, s katerimi so lastniki štirikolesnikov mesečno lahko kupili omejeno količino goriva. Toda če je kdo hotel na daljši izlet, je moral bone nafehtati od kakih manj mobilnih penzionistov. Ker so bile trgovine založene vse prej kot bajno in so bili vsi izdelki domačega porekla, je ljudstvo začelo špegati čez meje. Predvsem v Sloveniji, ki je imela precej odprto mejo z Italijo in se je Trst marsikomu zdel kot obljubljena dežela, kjer si lahko dobil praktično vse, kar je zahodni kapitalizem dobrega ponujal. Zato je ljudstvo v svojih cotah iz Jugotekstila in čeveljcih iz Borova hodilo v italijanske štacune ter si tam masovno nabavljalo lepše, boljše stvari. Stara oblačila so za mejo letela v smetnjak, nekaj novokupljenih parov kavbojk in jaken si navlekel nase in pred sumničavim carinikom glumil gljivo, češ, tako se zdaj to nosi, in švercanje je bilo šport številka ena.



★ Titov pogreb je bila ena največjih tovrstnih slovesnosti vseh časov. Njegovo 'javno grobnico' Hišo cvetja je odtlej obiskalo 16 milijonov ljudi, medtem pa je šla pod rušo tudi njegova Jugoslavija.

Dobri stari časi?

Ko je proti koncu osemdesetih inflacija udarila na polno, je jugoslovanski dinar iz dneva v dan izgubljal vrednost in vsaka nova izdaja bankovcev je imela nekaj ničel več. Ko je na listku malo vrednega papirja, ki smo mu rekli jugoslovanski dinar, zmanjkalo prostora za nule, so jih pač šest ali sedem izbrisali in krog začeli znova. Ljudje so se morali znajti po svoje, ker je bila lahko konec meseca njihova plača vredna pol manj kot na začetku. Zato so začeli privzeto denar menjati v bolj stabilne nemške marke, ki so marsikje postale neuradno plačilno sredstvo. Spectrume, commodorje in videorekorderje smo večinoma nabavili kar v nemški valuti od koga, ki jih je pretihotapil iz tujine. Tisti, ki nam spomin seže v ta leta, verjetno zlepa ne bomo pozabili bizarne izkušnje kupovanja dojčmark na tržnicah ali boljšjakih od branjevk in sumljivih tipov, ki so po rokah premetavali debele šope nemških bankovcev. Zadnjo trohico upanja za zakreditirano gospodarstvo je ponudil Ante Marković, ki je postal jugoslovanski premier marca 1989. Njegovi uk-





★ **Dve jugoslovanski valuti. Ko je začel dinar v osemdesetih hitro izgubljati vrednost, se je ljudstvo inflacije branilo tako, da ga je množično menjalo v nemške marke. Evra še ni bilo na obzorju.**

repi za umiritev padanja vrednosti dinarja in finančno okrepitev obubožane Juge so bili do neke mere uspešni, zaradi česar je hitro postal eden najbolj priljubljenih politikov. Kasneje je v njem mednarodna skupnost videla celo možnega rešitelja Jugoslavije, saj so menili, da bi pod njegovim vodstvom morda lahko ostala v enem kosu. A stvari so se odvile drugače.
Mogoče se komu zdi čudno, da smo takrat bežali iz slabih jugoslovanskih razmer, danes pa se mnogim kolca po stari državi. Jugonostalgija je večplasten fenomen, katerega del je seveda običajno toženje po mladosti ali dobrih starih časih, ko je tič še stal in joške še niso visele. A ljudje pogrešajo tudi druge stvari. Verjetno najbolj preprostejše življenje, ki je bilo kljub temu, da si imel na primer namesto petdesetih vrst sokov v trgovini samo pingo s slamico, še vedno lahko srečno. Juga je imela razgibano rock sceno, snemali so se kultni filmi in TV-serije, skupne športne reprezentance so redno uspešno harale po svetovni sceni – vse to so stvari, ki so marsikomu bolj pomembne kot to, kateri bunkelj je trenutno na oblasti. Predvsem pa so imeli novi rodovi jasen, preprost cilj – otresti se jarma in dobiti tisto, kar so imeli onstran meje. Danes je tarča veliko manj očitna, zaradi česar se bohotijo čezmerno uživaštvo, malodušje in neumnost. Čeprav so nacionalizmi vedno brbotali nekje pod gladino bratstva in enotnosti, je marsikdo iskreno verjel v jugoslovanstvo in v to, da bo na Ohridskem jezeru, na jadranskem otoku ali na sarajevski Baščaršiji sprejet kot domačin in ne tujec. Po vsem pobijanju, ki



★ **Utrinki iz časov jugoslovanske televizije: hrvaška mladinska nanizanka Smogovci, jugoslovanski evrovizijski logo, narodnoherojski film o bitki na Neretvi, Kviskoteka, vsejugoslovanski oglas za Radensko, legendarni film Ko to tamo peva, turistični oglas Slovenija, moja dežela, Mustrovi zajčki in partizanska nadaljevanka Otpisani.**

je sledilo po razpadu države, je na človeškem nivoju več kot razumljivo, da kdo s solznimi očmi razmišlja o časih, ko so, če si sposodimo bend Zaklonišče prepeva kot naše največje glasbene jugonostalgike, "ljudi imali Šiptara za brata." Poleg tega je imela Jugoslavija širino, bila je prepoznaven igralec na svetovni sceni, kar bi za državice, nastale na njenih ruševinah, težko trdili. Ko smo pred leti na Kitajskem skušali lokalcem razložiti, od kod prihajamo, so se jim ob imenu Slovenija v očeh pokazali samo vprašajčki. Nato smo jim razložili, da je to država, ki je bila včasih v Jugoslaviji, in takrat jim je iskrica hitro preskočila: "Yes, yes, Nansilafu, Jugoslavija! Tito, Tito!"

Zadnji izdihljaji

Če je bil v zgodovini skupne države najbolj napet odnos med Srbi in Hrvati, jo je na koncu pokopal spor med Slovenci ter Srbi. Incidenti med narodoma so se konec osemdesetih kar vrstili. Najprej z afero JBTZ, ko je proti sojenju Janši, Borštnerju, Tasiću in Zavrlu v Ljubljani protestiralo trideset tisoč ljudi. Nato je Milošević v Ljubljani napovedal Miting resnice, na katerem naj bi se v Ljubljani zbralo sto tisoč Srbov, da bi upornišim Slovencem preprečili odcepitev in vcepili poslušnost. Ob morebitnih nemirih bi bil to hkrati odličen povod, da se v vse skupaj vmeša vojska.



Ena najbolj slavnih jugoslovanskih znamenitosti je bil Stari most čez reko Neretvo v Mostarju. Zgradili so ga v 16. stoletju, med vojno pa so ga porušili, le da se še vedno ne morejo zediniti, kdo, Hrvati ali Srbi. Zdaj je obnovljen.

Slovenska skupščina je zborovanje sicer prepovedala in do mitinga nikoli ni prišlo. A vedno bolj je postajalo jasno, da je pobeg ene ali več republik iz Jugoslavije neizbežen. 8. januarja 1990 so bile v Sloveniji razpisane prve svobodne volitve, Zveza komunistov Slovenije pa se je razpustila kar sama. Na volitvah je zmagala koalicijska stranka Demos in Lojze Peterle je postal prvi slovenski premier. Podobno so se stvari odvijale na Hrvaškem, kjer so ljudje na volitvah izvolili nacionalistično usmerjeno stranko HDZ s predsednikom Franjom Tudjmanom. Ta je zaostril politiko do Srbov na Hrvaškem, kar je na koncu pripeljalo do vojne med narodoma.
Ko sta 25. junija 1991 Slovenija in Hrvaška razglasili neodvisnost, je JLA pod Miloševićevim vodstvom s tanki nemudoma prestopila meje Slovenije. Začela se je desetdnevna vojna, ki pa je že del nove zgodbe, saj je Jugoslavija v tistem trenutku nehala obstajati. V zraku se je čutilo, da je v teku zgodovinsko prelomno obdobje, ki so je v svetu zaznamovali konec hladne vojne, razpad Sovjetske zveze in nastanek mnogih novih držav. Tudi v glasbi je v letu osamosvojitve Slovenije prevladujoči kičasti pop zamenjala bolj surova rock glasba, grunge, ki ga je poosebljala Nirvana. In po Sarajevu so začele padati prve granate. Jugoslavija je tako izstavila svoj zadnji krvavi račun, ki ga je plačalo nekaj deset tisoč žrtev vojn in genocida ter stotisoči beguncev vseh narodnosti.

Alan Ford



Stripi o bizarnih dogodivščinah razcapane ekipe tajnih agentov 'grupe TNT', ki jih je na prehodu iz šestdesetih v sedemdeseta začel izdajati Vjesnik, so bili in so še vedno kultni za več generacij mladih s področja Jugoslavije. Alana Forda sta sicer ustvarjala italijanska striparja z nadimkoma Magnus in Max Bunker, a v srbohrvaških prevodih Nenada Brixya so stripi s črnim humorjem očitno zadeli pravo noto pri jugoslovanskem življu in postali bolj priljubljeni kot v domovini. Morda zato, ker je bila srbohrvaščina idealen jezik za smešni in hkrati trpki cinizem v Alanu Fordu. Stalni ponatisi skrbijo, da se lahko še danes milijoni hehljajo ob životarjenju naivnega Alana, histeričnega Boba Rocka, metuzalemskega Broja jedan, tatinskega sira Oliverja, zmedenega izumitelja Grunfa in ostale ekipe. Prav tako gre omeniti druge popularne stripe, zlasti Velikog Bleka in Zagorja, ki so zanimivo prav tako izvirali iz Italije in prevzeli štafeto od Mikija Miške, Pepeta ter ostale Disneyjeve bande, ko je stripobralec zrastel.

Vučko in sarajevska olimpiada '84



Volkec z imenom Vučko, delo slovenskega akademska slikarja Jožeta Trobca, je bil maskota zimskih olimpijskih iger v Sarajevu leta 1984, verjetno zadnjega zvezdniškega trenutka Jugoslavije v svetu. Najprej so idejo o olimpiadi v Sarajevu po ostalih republikah sprejeli s posmehom, češ, kaj si glupi Bosanci domišljajo. A bošnjaška prestolnica je bila na koncu res izbrana za gostiteljico in do začetka olimpiade so bila vsa smučišča, dvorane ter steze za bob zgrajena in pripravljena. Za dodatno evforijo je poskrbel slovenski smučar Jure Franko, ki je z veleslalomskim srebrom Jugoslaviji prinesel prvo medaljo na zimskih olimpijskih igrah. Sarajevčani so ob progi zanj navijali s transparenti 'Više volimo našeg Jureka, nego domaćeg bureka'. V trenutkih slavja si verjetno ni nihče predstavljal, da bodo čez manj kot deset let po olimpijskih objektih padali izstrelki iz orožja takrat še bratskih narodov.

Dražen Petrović



Med množico vrhunskih jugoslovanskih športnikov ima posebno mesto hrvaški košarkar Dražen Petrović. Obvladač žoge, ki se ga je prijel nadimek 'košarkarski Mozart', je v osemdesetih dosegel praktično vse, kar se da v košarki doseči. Z moštvom Cibone je osvojil vse domače lovorike in dvakrat evroligo, z jugoslovansko reprezentanco pa dobil zlati medalji na evropskem prvenstvu leta 1989 in svetovnem leta 1990. In mimogrede nekoč v eni tekmi nabil 112 pik mladincem takratne Smelt Olimpije. Cibono je najprej za eno leto zamenjal s španskim klubom Real Madrid, nakar je skočil čez lužo in postal eden prvih neameriških igralcev v ligi NBA. Prvo sezono je v Portlandu tekme sicer večinoma gledal s klopi, potem pa leta 1991 presedlal v ekipo New Jersey Nets in postal njihov najboljši igralec sezone. Leta 1992 je na olimpiadi v Barceloni s hrvaško reprezentanco klonil šele v finalu proti ameriškemu Dream Teamu in s tem osvojil drugo zaporedno olimpijsko srebro, a že drugo za novo državo. Sedmega junija 1993 je pri 28 letih umrl v prometni nesreči v Nemčiji, ko se je vračal domov na Hrvaško. V Zagrebu so v njegov spomin leta 2006 odprli muzej, njegovo ime pa nosi tudi bližnja dvorana zagrebškega kluba Cibona, kjer je dosegel svoje prve uspehe.





Uma Turban s.p.

Vam svetuje že od leta 2005



Ko je bil Quattro mlad, je pojedel kozarec feferonov. Ko se je usral, se je počutil tejkersko posiljenega.

Zadnje čase je med prebivalci mn3njalnika izjemno priljubljeno gojenje čilijev. Bolj pekočega kot vzgojiš, večji frajer si. Čemu tudi ne, ko pa gre za izjemno čedno in hkrati nadvse uporabno sobno rastlino. Toda znanstveniki imajo še boljši hobi: ustvariti skušajo tekočino, ki bi jo lahko dihali namesto zraka. Ja, tako kot Langdon v Izgubljenem simbolu. In nekako jim celo uspeva, čeprav ne toliko, kot bi bilo moč sklepati iz pisateljske domišljije.

Kateri čili je najbolj pekoč?

Paprika je v slovenski kuhinji priljubljena, v madžarski in daljnovzhodni pa nepogrešljiva. Zato človek težko verjame, da gre za še eno rastlino, ki jo je v naše kraje zanesel Krištof Kolumb. Ker ga je okus ploda spominjal na poper, jo je poimenoval pepperoni in zahodni svet papriko še danes poimenuje tako. Slovani, Madžari in vzhodnjaki smo raje povzeli madžarsko besedo paprika, ki pa je ravno tako pomenila poper. Iz pepperonov so nato nastali feferoni. Beseda čili je po izvoru indijanska in je prav tako označevala vse vrste paprike in feferonov. Tri imena za domala isto stvar, torej. No, danes pri nas besedo paprika uporabljamo za velike, sladke, okrogle plodove, dočim sta feferon in čili rezervirana za podolgovate, praviloma pekoče. Na zahodu Evrope in v ZDA je drugače: paprika je tam zgolj posušena in zmleta začimba. Mimogrede, niti kajenski poper ni poper, ampak posušen in mlet kajenski čili.



● Posušeni plodovi paprik in čilijev so nepogrešljiva začimba v vsaki kuhinji. Hvala Kolumbu za dostavo v Evropo in Madžarom za paprikaš.

Madžari pravijo, da dobra paprika peče dvakrat. Saj veste, jedeš peče sereš peče. Krivec za to situacijo je alkaloid kapsicin, ki ga vsebujejo vse rastline iz rodu paprik (z latinskim imenom jim pravimo Capsicum). Omenjeni toksin je njihov obrambni mehanizem, ki naj bi sesalcem preprečeval hranjenje. Nobena žival namreč ne mara, da bi jo po ustih in riti peklo. Mehanizem delovanja še ni povsem dorečen, trenutna teorija pa pravi, da se veže na vaniloidne (ti so ime dobili po vaniliji, ki jih ravno tako vzburi, a na dosti bolj prijeten način) receptorje živčnih končičev in jih čezmerno stimulira, kar se izrazi kot žgoča pekočina. Po drugi strani le-te ptiči ne zaznavajo in ravno njih čiliji vabijo s svojimi sočnimi plodovi, da bi raznosili seme čim dlje naokoli. Ljudje moramo seveda biti izjema in se prostovoljno vdajamo mazohističnim užitkom.

Še več, za pekočnost smo sestavili pravo lestvico. Za to je odgovoren ameriški kemik Wilbur Scoville, ki se je k problemu vročine v ustih prvi spravil empirično. Alkoholni ekstrat (v vodi ta alkaloid ni topen) različnih feferonov je redčil s sladkano vodo in dajal pokušati petim prostovoljcem. Tako je našel točko, kjer je napitek prenehal peči, in rezultate spravil v tabelo. Sladka paprika (babura) ima po tej tabeli vrednost 0, čisti kapsicin pa okrog petnajst milijonov. To pomeni, da ga lahko začutimo na jeziku, čeprav ga v petnajst kubičnih metrov vode, kar je čisto soliden otroški bazen, zlijemo samo en mililiter. Najbolj vroč čili, kitajska sorta naga jolokia, doseže 'samo' milijon točk na Scovillovi lestvici. Večina hudih paprik, ki jih zaužívamo, se giblje tam od dva tisoč (tabasko) do kakih petdeset tisoč točk, kolikor jih ima kajenski poper. Kot zanimivost: policijski žepni solzivec, ki ga pogosto vidimo v ameriških filmih kot priljubljeno babje obrambno sredstvo, ima vrednost pet milijonov.

Kljub priljubljenosti lestvice pa ji strokovnjaki očitajo nenatančnost, saj je nastala na podlagi subjektivne presoje degustatorjev. Zato se zadnje čase bolj uveljavlja kromatografska metoda, dasi se njeni rezultati od Scovillovih ne razlikujejo kaj dosti. Prav tako so znanstveniki odkrili druge alkaloide, ki delujejo enako kot kapsicin, a so še močnejši. Eden takih je resiniferatoksin, ki ga najdemo v enem od maroških kaktusov in je tako pekoč, da tkivo celo omrtvi. Zato že raziskujejo njegovo potencialno rabo kot sredstvo proti bolečinam ali kot lokalni anestetik.

In kako se pekočega občutka v gobcu znebiti? Nikarte z vodo, stereotipom navkljub. Kot sem dejal, kapsicin v vodi ni topen, se pa fino topi v maščobi. Zelo pomaga mleko, baje zaradi kazeina, ki dodatno omili pekoč občutek. Iz istega razloga naj bi bil za lajšanje trpljenja primeren sir. No, pa sem našel odgovor, zakaj gre moj sir s feferoni tako dobro v promet!

Obstajajo tekočine, ki jih lahko dihamo namesto zraka?

Čisto pravilen, a čisto neuporaben odgovor: da. Reče se jim ogljikofluoridi. To so organske spojine ogljika in fluora – fluor je na mestih, kjer bi načeloma moral biti vodik. Imajo lepi lastnosti: so povsem inertni (to pomeni, da zelo neradi reagirajo s čimerkoli), še pomembneje pa je, da brez problema vsrkajo tako kisik kot ogljikov dioksid. Če še pomnite kaj organske kemije, vam je jasno, da nižji fluoridi za to rabo niso primerni, ker so v plinskem stanju. Uporabni postanejo tam nekje pri osmih do desetih ogljikovih atomih. Tu se zlasti izkaže perfluordekalin ($C_{10}F_{18}$) in prvi poskusi z njim so se začeli že v šestdesetih letih, ko so ameriški znanstveniki vanj prvič potopili miške.

Razlog za to na prvi pogled nehumano početje je bil dvojen, akoprav z istim ciljem: preprečevanjem plinske embolije. Ta se rada pojavi pri pacientih med operacijo, ko namesto njih diha aparat, prav tako pa so z njo dobro seznanjeni potapljači. Slednji imajo še težave s širjenjem in krčenjem plinov zaradi vodnega pritiska, ki ga jeklenke, polnjene s helijem, ne rešijo popolnoma. Tekočine pa so, vsaj za praktične namene, nestisljive.

A vrnimo se k miškam. Že leta 1966 so živalce brezskrbno dihale s kisikom bogato tekočino, vendar so po nekaj urah poginile. Obdukcija je pokazala, da glavni problem ni bil v tekočini, ampak v majhnosti sapnika. Pri vdihu in izdihu se je izmenjalo premalo fluorokarbona, zato je ogljikov dioksid pričel zastajati v pljučih. Dr. Leland Clark, izumitelj procesa, je poskusil z ohlajevanjem znižati hitrost dihanja, kar mu je tudi uspelo. Pri temperaturi 18 stopinj je ena od mišk živela celih dvajset ur, kar je porodilo novo upanje in namigovalo, da so v prihodnosti možne kriogenske celice, kot jih poznamo iz ZF-filmov in iger. A ko so preživele glodalce spustili nazaj na zrak, so šli po nekaj tednih vsi rakom žvižgat. Razlog: kritične poškodbe pljuč. Pljučni mešički so vajeni plinov, zato jim nekaj stokrat težje in gostejše tekočine ne prijajo.

Razvoj je zato kar za nekaj časa zastal, a je pred kakimi petnajstimi leti metoda znova postala zanimiva. Posebej pri posegih na novorojenčkih, ki še nimajo dovolj razvitih pljuč. Ker pa popolno tekočinsko dihanje zahteva drago in zapleteno mašinerijo, so se zdravniki zatekli k delnemu. Pri tem pljuča napolnijo s tekočino samo do rezidualne dihalne kapacitete (to je zrak, ki ga ne moreš izdihniti, ampak za vedno ostane v pljučih in znaša skoraj dve petini človekove dihalne kapacitete), nakar te priklopijo na običajen anestezijski aparat in dovajajo le kisik. Tak sistem pogosto uporabljajo v inkubatorjih, ker drastično zmanjša poškodbe in vnetja pljuč pri nedonošenčkih. Očitno je tekočinsko-plinska kombinacija alveolam dosti bolj prijazna, zato gre večina razvoja v to smer. Na komoro iz Izgubljenega simbola bomo morali cakati se lep čas



● Videti je kruto, a miška diha s kisikom nasičeno flourokarbonsko tekočino, v katero je namočena. Slike z ribicami na vrhu žal ni.

Zamera je klasična: ta in ta igra nima zgodbe ali pa je fabula osnovna, nerazdelana, klišejska, nepomembna. A pri tovrstnem kritiziranju špilov skoraj vedno razmišljamo na način, kakršnega smo vajeni iz drugih medijev. Najbolj iz filmov. Umevno nam je, da se štorija tudi v igrah podaja skozi govor med liki, da jo gradijo s srčkom narejene in vnaprej pripravljene (prerendered) animacije, kjer se nagnemo proč od tipkovnice in miške ali odložimo kontroler ter se predamo opazovanju. Istočasno se vse manj ljudi zgraža nad naslovi, ki so za igranje preprosti, da bi s tem zgradili čimbolj kinematografično izkušnjo, recimo tomesečni Enslaved.

Toda ker rad brskam po tistem, kar se zdi kristalno jasno, se mi je začelo po glavi motati vprašanje. Vprašanje o tem, ali je to edini način, kako naj bi izkusili štorijo v igrah. Še več: ali je to PRAVI način, kako naj bi jo doživeli? Špili so namreč poseben medij. So interaktivni. Ne le, da oni vplivajo na nas, hkrati mi vplivamo nanje. Kjer smo pri branju knjig, gledanju filmov in poslušanju glasbe pasivni, smo v igrah dejavni. Ravno ta naša aktivnost je tisti ključni dejavnik, ki elektronsko zabavo loči od ostalih načinov preživljanja časa. A vendarle smo nadvse pripravljeni prekinjati svojo aktivnost in zreti v zaslon po nekaj minut, da izvemo, kako je lik jezen in čemu nas baba, ki itak ni naga, ne šmirgla. Ali celo po pol ure, če vzamemo kake japonske ekstravagance, katerih avtorji bi radi bili filmski režiserji. Ja, tebe gledam, Hideo. Prav tako nenavadno veliko odjemalcev nič ne protestira, ko mora skozi ves špil v bistvu le kot trenirana opica pritiskati gumbe v skladu z navodili na zaslonu in se premikati po vnaprej določeni poti, čeprav jim to prinese le najbolj temeljno interaktivnost in ima za posledico nekaj, kar je po vizualni plati kilometre slabše od filma ali (iz)risanke. Ja, vas gledam, Ninja Theory.

Čemu se torej glas ljudstva ne dvigne do nebes? Zakaj se malokomu zdi čudno, da sredi igranja bulji v animacije? Mislim, da zato, ker so se igre od nekdaj hotele približati filmom in knjigam. Hotele so povedati zgodbo, le da je nismo odpletali z obračanjem strani ali spremljanjem posnetih scen, marveč z lastnim udejstvovanjem. Nič čudnega, da je pojav full-motion videa na CDjih sprožil tako vzhičenje in da 'interaktivni film', se pravi film, v katerem sami izbiramo dogodke in poti, ostaja večno prisoten.

Načeloma to ni problem. Heavy Rain kot najnovejši in morda najboljši primerek interaktivnega filma je izvrstna izkušnja. Grajati pa moram splošno pretiravanje z udinjanjem sistemu igraj – glej – igraj – glej. Še zlasti tedaj, ko je to igranje v slednjem zaporedju le plehek, ponavljajoč se, nenavdihnjen, neizzivalen izgovor, da prideš od točke A do točke B. Vem namreč, da je lahko zgodba v špilih spretno vpletena v samo igranje. To od avtorjev zahteva več truda, a je lahko izplen hudirjevo slasten.

Vzemimo za primer eno najboljših frpjk zadnjih let, Demon's Souls za PS3. Igra je v Jokerju 195 dobila zasluženih 90, takrat še v azijski inačici, medtem pa je izšla tudi v Evropi. Tedaj sem v opisu resda pograjal manko formalne štorije, ki bi bila podana na 'normalen' način. A igra je bila sposobna to nadomestiti z drugimi načini podajanja. Ni ti izrecno povedala, kaj se je zgodilo z določeno lokacijo, recimo gradom. Nikogar nisi srečal, ki bi pojamral o preteklosti in s katerim bi imel dvogovor z izbiranjem opcij. Vendar si slutil, čutil in naposled vedel, kaj se je pripetilo. Zlo, ki je obiskalo deželo, je v podzemno cerkev recimo naselilo ostudno coprnico, ki se je norčevala iz vere. Že iz same podobe cerkve in čarovniičnega obnašanja med bojem sem izvedel vse, kar je bilo treba. Brez enega ločenega čveka, brez ene vmesne animacije. Le s tem, kjer sem bil, kako je tam bilo in kaj sem tam počel. Zgodba je bila torej vpletena v igralno izkušnjo, namesto da bi bila pripeta nanjo. Podobno sem doživel v miselni arkadi Limbo za xbox 360. Tam sem se v vlogi silhuete dečka prebudil v strašljivo črnem gozdu in se odpravil iskat izginulo sestro. Med hojo v desno, reševanjem ugank, umiranjem in naletavanjem na pošastke ter nenavadne prebivalce sem zopet brez pogovarjanja, branja in gledanja animacij skozi igralno srčiko spoznaval, v kakšni situaciji sem. Seveda je to težko narediti, pa tudi prekrivajo se lahko načini podajanja zgodbe. Ničkoliko je špilov, v katerih spodobne fabule ne izveš ne na klasičen, ne na igralski način. In dosti je takih, ki svoje povedo na knjižno-filmski način, zraven pa dostavijo nemalo odličnega igranja. Toda vseeno mislim, da je prava pot za igre to, da izkoristijo svojo interaktivno moč in pripoved zgradijo skoznjo. Le tako bodo sprostile svoj pravi potencial in šle po lastni poti, ki jih lahko pripelje resnično daleč, namesto da bi zgolj posnemale obstoječe medije.

Sneti

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

==============================

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

	IGRA:	OCENA:
01.	STARCRAFT II	89
02.	WORLD OF WARCRAFT	666
03.	MODERN WARFARE 2	81
04.	DRAGON AGE: ORIGINS	92
05.	2010 FIFA WORLD CUP	78
06.	GOD OF WAR 3	88
07.	NEED FOR SPEED: SHIFT	84
08.	GRAND THEFT AUTO 4	92
09.	ASSASSIN'S CREED 2	88
10.	HALF-LIFE 2	94

==============================

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- DIABLO 3, GRAN TURISMO 5, GOTHIC 4, NFS HOT PURSUIT

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Matjaž Lovčin iz Maribora (R.U.S.E. za PS3)
- Jan Velkavrh iz Kopra (FIFA 11 za PC)

==============================

Zakaj Slovenci niso igralna frakcija v Civilizaciji? Ker njihova posebna enota, patria, dela več škode njim samim kot pa sovražnikom.



Objavljamo še zadnji spomin na senčnato obalo, kjer ti je poleti med šumljanjem akacij takale deklica priklicala morsko peno na vrh ribiške palice. Odslej jo bo treba najprej sleči iz smučarskega kombinezona.

Dead Rising 2

Če odštejem seriji Resident Evil in Left 4 Dead ter manjši ocean cenenih izdelkov, je zombijskih iger na računalnikih manj, kot bi človek pričakoval glede na splošno popularnost hodečih trupel. No, vsaj takih ni, ki bi bile nemrtvakom posvečene v celoti in se ne bi jemale skrajno resno. Zato gre Capcomovo odločitev, da z nadaljevanjem prvenca (J159, 80) svoje konzolne mrtvožive franšize osreči lastnike velikih kalkulatorjev, pozdraviti z glasnim GRUUURGHHH!!!

Tematika tretjeosebne akcijade Dead Rising 2 je jasna: krvavo, masovno, izredno zadovoljujoče iztrebljanje nenaravnežev. Zombiji so se tokrat zaredili v zabaviščnem delu izmišljenega lasvegasoidnega mesta Fortune City, ki je pravzaprav en sam velik – kaj pa drugega! – nakupovalni center, obogaten z igralnicami, diskačem, faro in stadionom. A medtem ko se je režiser George A. Romero za to ponarodelo lokacijo v svojih filmih odločil zato, ker mu je rabila kot prispodoba sodobne družbe, ki misli le na zadovoljevanje lastnih potreb, je bila računica avtorjev v DR2 drugačna. Kje bi lahko našel več potrošniškega materiala na kupu in ga po potrebi spremenil v sredstva množičnega uničenja? Nikjer!

Dejansko je količina blaga, ki ga lahko bivši motokrosist Chuck Greene med obiskovanjem trgovinic, lokalov in ulic pobira s polic, pultov ter miz, tako rekoč neskončna. V mladostniški štacuni In The Closet recimo smukne v skejtersko opravo in si zdravje povrne s sendvičem ali plastenko soka. Gnilkotom, ki so dovolj neumni, da mu sledijo, nato glave z nekaj dobro merjenimi zamahi odrobi tako, da v roke vzame kovinsko blagajno ali ogromen zvočnik oziroma jih obmeče z opekami. Prodajalna Astonishing Illusions med drugo sočno robo hrani petarde, s katerimi heroj za nekaj sekund presumeri pozornost pritiskajoče mase zombijev in jo podurha na varno. Toy Manor pa prispeva daljinsko voden helikopter, ki je z ostrim propelerjem kot nalašč za dekapitacijo tavajočih monstumov. Žvajz!

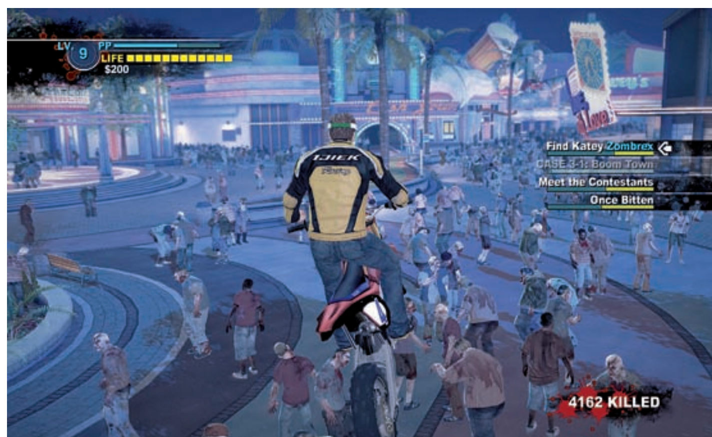
In tako dalje. S steklenicami šampona, otroškimi tricikli, vibratorji, pustnimi maskami in invalidskimi vozički trohnečim nasprotnikom resda ne uspemo zadati dosti škode. Čeprav je vredno poskusiti že zaradi komičnega učinka. Zato pa toliko hudejšo karnažo omogočajo bejzbolski kiji, katane, motorke in redkejša strelna orožja. Kakor tudi motocikli, avteki in ostala vozila, v katera se je na izbranih lokacijah moč usesti, zapeljati v godrnjavo gručo ter občudovati slastni krvošpic.

Za doseganje slednjega ima špil v rokavu še enega asa – kombiniranje predmetov. Mehaniko je v serijo prejšnji mesec vpeljal konzolaški preddel Case Zero in rabi natanko temu, na kar namiguje ime. Če v delavnice, postavljene na ključne točke Fortune Cityja, dostavimo dva skladna morilska artefakta, dobimo tretjega, še nevarnejšega. Ognjemetna raketa + svinčena cev? Raketomet. Bejzbolska palica + žeblji? Špljosk! Nekatere kombinacije, kot je združek vozička in akumulatorja, so samoumevne, druge, na primer spoj cestnega signalizacijskega stožca in spreja, ki izrodi navijaško trobento ter povzroči komične eksplozije zombijskih betic, pa manj. Za vsa običajna in hecna improvizirana 'orožja' sicer velja, da po določenem številu uporab razpadejo. Do receptov (combo cards) zanje pa se prikrademo s stopenjskim razvijanjem lika. Osebna rast je v dobrem delu odvisna od točk, pridobljenih s stilsko navdihnjenim pobijanjem ostudnežev, dočim se Chucku z napredovanjem samodejno povečujejo postavke, kot so moč, hitrost in količina predmetov, ki si jih lahko oprta.

Masaker enovrstnih počasnih zombakljev, ki jih špil nadgradi šele v zadnji tretjini, je izveden več kot zadovoljivo. Brezmožganski nasprotniki vse stavijo na številčnost in oprijemalne napade iz neposredne bližine, iz katerih se izmuznemo s preprostimi sekvencami QTE (pritiskanje gumbov v skladu z navodili na zaslonu). Chuck se za nameček izkaže za bistveno manj lesenega od svojega predhodnika Franka Westa iz enice. Sčasoma se nauči novih tepežkalnih in otepalnih tehnik, denimo udarca z nogo v zraku in delanja prevalov, ki pri izvajanju ne povzročajo več prstnih žuljev. Drži sicer, da vsa znanost mlatenja tiči v besnem udrihanju oziroma držanju edine akcijske tipke za napad, s čimer izvedemo sekundarno karafeko, če jo krepelo predvideva. Toda orožarna je neobičajno pestra, načinov pokola pa ničkoliko.



● Iskanje in ustvarjanje odbitih smrtonosnih sredstev ima poleg komičnega še en učinek. Bolj unikatno orožje kot uporabljamo, več točk dobimo.



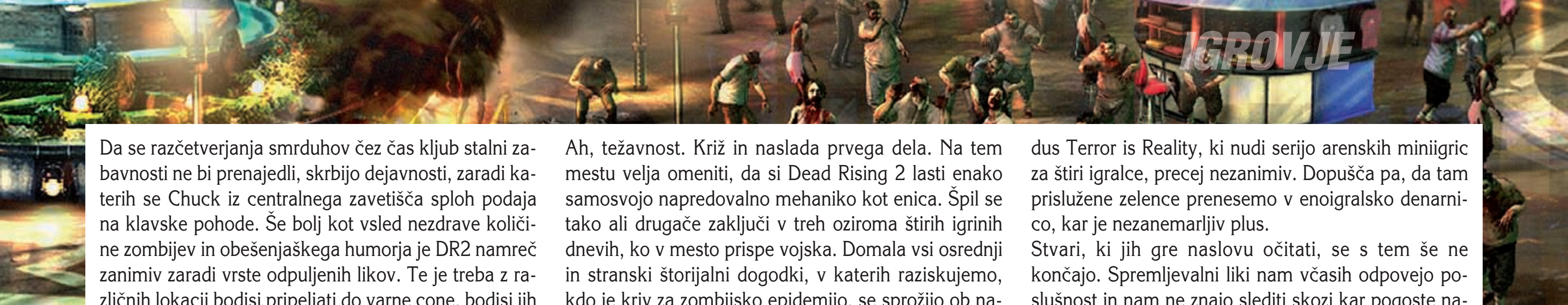
● Lokacije različnih vozil si je dobro zapomniti, saj je motorizirano premikanje neprimerno hitrejše in varnejše od počasnega tekanja med nemrtveci.



● Strelna in druga orožja, uporabna z razdalje, so nepogrešljiva zlasti pri čiščenju občasnih nezombijskih sovragov, kot je zgornji ropar.



● Z razprtim sončnikom, ki ga izmakne izpred kavarne, si Chuck na promenadi, kjer je gostota ostudnih množic izdatno visoka, pomaga pri redčenju gužve.



Da se razčetverjanja smrduhov čez čas kljub stalni zabavnosti ne bi prenajedli, skrbijo dejavnosti, zaradi katerih se Chuck iz centralnega zavetišča sploh podaja na klavske pohode. Še bolj kot vsled nezdrave količine zombijev in obešenjaškega humorja je DR2 namreč zanimiv zaradi vrste odpuljenih likov. Te je treba z različnih lokacij bodisi pripeljati do varne cone, bodisi jih z nekaj dobro namerjenimi udarci rešiti trpljenja. Za oboje smo nagrajeni s posebej mastno količino napredovalnih točk in, juhej!, novimi combo kartami. Ljudeke, ki nam sledijo z enega konca karte na drugega, z namensko tipko bodrimo k napredovanju in jih izjemoma vzamemo v naročje. Lahko pa jih opremimo z izbranim orožjem in jih okrepčamo s hrano.
Kaj pa srečanja s psihopatskimi klovni in drugimi na nek način šefovskimi neuravnovešenci, ki so bili v enici ključen element žura? Capcomovci so se s karakterizacijo stereotipskih osebkov, ki jim je virusni incident dokončno skisal možgane, tokrat potrudili še izdatneje. Chuck sreča bivšega športnega tekmeca, ki mu sledi z motorjem, na katerem ima namesto smerokazov motorki. Spopade se s Slappyjem, ubrisano otroško maskoto, ki bi se rada maščevala za smrt svoje ljubezni. Pot prekriža kmetavzarski družini, ki preživele strelja za rekreacijo. Ti spopadi, ki jih je vsaj za kaka dva ducata, so zanimivi zlasti zato, ker jih spremljajo lične animirane sekvence, skozi katere se seznanimo z njihovimi čudaškimi manijami. V surovem bojnem smislu pa bi ti obračuni lahko vseeno bili občutno bolj finesni in manj odvisni od srečnega izmikanja šefovskim jurišem. Glavarji, ki so mestoma prašičje zahtevni, si sicer lastijo dovolj raznolike napade, da nas silijo k iskanju učinkovitih taktik. Če ne gre z enim artefaktom pogube, gre običajno z drugim.

Ah, težavnost. Križ in naslada prvega dela. Na tem mestu velja omeniti, da si Dead Rising 2 lasti enako samosvojo napredovalno mehaniko kot enica. Špil se tako ali drugače zaključi v treh oziroma štirih igrinih dnevih, ko v mesto prispe vojska. Domala vsi osrednji in stranski štorijalni dogodki, v katerih raziskujemo, kdo je kriv za zombijsko epidemijo, se sprožijo ob natanko določeni uri, dostikrat istočasno. Trajajo pa sorazmerno malo časa. Če torej Chuck zamudi rok poljubnega 'primera' ali recimo okuženi hčerkici Katey vsako jutro med sedmo in osmo uro ne dostavi zdravila, bo ta umrla, nam pa bodo na voljo tri opcije. Nadaljevati z igranjem, vendar brez možnosti napredovanja v štoriji; včitati zadnji shranjeni položaj; ali začeti znova od prve zgodbovne misije, pri čemer obdržimo nabrani denar in trenutno stopnjo razvoja. Ta realnočasovna struktura po eni strani poudarja osvežujočo nelinearnost in osmisli večkratno igranje. Po drugi pa zna biti izredno tečna. Sekretov, kjer lahko shranimo igro, tudi v kapitalističnem raju drugega dela ni na pretek, čeprav so tokrat namesto enega samega na voljo trije snemalni položaji. Kakšno neverjetno izobilje! Računalniški publiki, vajeni tipke za quick save, bo tak sistem vsaj spočetka deloval skrajno arhaično, dasiravno gre za pritiklino, zaradi katere je Dead Rising to, kar pač je. Enim bosta shranjevalna in časovna neizprosnost prijali, drugi boste sistem zasovražili.
Sploh zato, ker težavnostna stopnja ostaja ena sama in ni niti pod razno primerna za nedeljske lovce. Špil postane občutno lažji le, če nam med nabijanjem kampanje po spletu priskoči na pomoč kolega, s katerim nato družno čistita zombijsko zalego ter opravljata zgodbovne naloge. Tako sodelovalno igranje je kul, dočim je oskubljeni tekmovalni večigralski modus Terror is Reality, ki nudi serijo arenskih miniigric za štiri igralce, precej nezanimiv. Dopušča pa, da tam prislužene zelence prenesemo v enoigralsko denarnico, kar je nezanemarljiv plus.
Stvari, ki jih gre naslovu očitati, se s tem še ne končajo. Spremljevalni liki nam včasih odpovejo poslušnost in nam ne znajo slediti skozi kar pogoste nalagalne zaslone, ki se pojavijo ob prehodu v novo sekcijo zabavišča. Nerodno je tudi neprestano kukanje na zemljevid v meniju, kar bi igrotvorci rešili z vključitvijo karte na zaslonu. Bolje uravnovešeno kot v prvencu, a še vedno ne povsem idealno težavnost sem omenil, dočim je špil po grafični plati enak verziji za konzole. Daleč od tega, da bi bil grd, ampak na pecejih kak bonbonček več ne bi bil odveč.
Je Dead Rising 2 zaradi naštetega slabši, kot bi lahko bil? Absolutno. Je zavoljo kopice manjših zamer bistveno manj zabaven in privlačen? Sploh ne. Če se vam mesarija zombijev na samosvoj način dopade, zdaj tudi na računalniku veste, kam s svojimi evri.

Ko Casu odpade še druga bradavička, se zave, da smrdeči zadah le ni simptom praznega želodca.

85

navdušujoč nakupovalni center ✔ zabavno klanje zombijev ✔ krohota vredne kombinacije orožij ✔ spletno kooperativno igranje ✔ unikatna napredovalna struktura … ✔ … ki pa zna biti neizprosna ✖ poskakujoča težavnost ✖ peščica manjših zameric ✖ osnoven večigralski modus ✖

Blue Castle / Capcom



● Ob tiščanju akcijske tipke si junak privošči dodobra okrutne usmrtitve, kjer se posveti posameznim zombijem. Na napade ostalih je tačas imun.



● Spreji so hecen, dasi precej nedolžen predmet. Je pa z njimi pogojen dosežek, v katerem moramo v Fortune Cityju pobarvati vse oglasne posterje.



● Zdravilo zombrex heroju podarijo rešeni liki ali premagani šefi. Na voljo je v zastavljalnicah, kjer med drugim tržijo že sestavljena krepela.



● Pogosto včitavanje novih predelov okolice je tečno zato, ker špil čez te 'nevidne šive' ne dopušča selitve v morilsko-prevoznih sredstvih, kot je sfera.



Civilization V

Marsikdo bi porekel, da po osemnajstih letih predelav, nadaljevanj in dodatkov ne moreš iznajti tople vode. A Sid Meier in kompanija znova presenečajo. Česa drugega, resnici na ljubo, niti nismo pričakovali. Za razliko od prejšnjih Civilizacij, ki so z leti postajale vse bolj zapletene, novinka ubere pot, ki jo je zakoličila njena konzolna sestrica Revolution (J180, 78). Ne razumite tega, kot da so igro pobebavili, kot baje pritiče konzolam. Boljša primerjava bi bila strokovno obrezovanje mladega drevesca, da bo imelo pravilno obliko in obrodilo dober sad.

Prvi imperatorjevi koraki

Redki so, ki se v vsem tem času ne bi srečali z vsaj eno igo iz serije. Pa vendarle povejmo. Civa je potezna strateška igra, v kateri moraš svoje izbrano pleme popeljati iz kamene dobe do modernih časov in po možnosti z Zemlje med zvezde ter tako dokazati rivalskim plemenom, da so v primerjavi s tabo nevzgojeni barbari. Tokrat je na voljo osemnajst civilizacij, vsaka od njih z lastnimi posebnimi enotami in neko značilnostjo, ki jih loči od ostalih. Z njo pride voditelj, ki je tokrat le eden, za razliko od štirice, v kateri sta bila dva. Izbor narodnosti je jako pomemben. S Francozi boš laže dosegel kulturno zmago, Nemci in Japonci delajo vojaški masaker, Egipčani hitreje zidajo čudesa in tako dalje. Pred igranjem določiš še velikost in tip karte ter izbereš težavnostno stopnjo. Umetna pamet je od nekdaj na vseh težavnostih enaka, le da na lažjih stopnjah dobiš bonus pri gradnji, enotah in naravnih virih ti, na težjih pa računalo.

Igra se vedno prične leta 4000 pred našim štetjem in ima do konca leta 2050 natanko petsto potez. Zemljevid je vnovič čeden in ga lahko približaš do posameznih enot ter ga oddaljiš, da vidiš vso poloblo. Z njim izjemno sovpada igralni vmesnik, ki je še preprostejši, še bolj intuitiven in nudi vse na dosegu prstov ali le en klik stran. Ni 'konzolno poneumljen', ampak tenkočutno dodelan. Na zaslonu je vse in samo tisto, kar potrebuješ, enote imajo pametne pojavne menije, opisi ploščic so lepo vidni, a diskretni. Skratka, upravljanja ne morem opisati z drugo besedo kot malodane perfektno.

Prva konkretna sprememba na karti so šestkotniki, ki so zamenjali kvadratke. Najbolj ortodoksni igralci lahko pri tem preklopijo v ploski 'strateški' pogled in si mislijo, da je igra izšla pred četrt stoletja. S čebeljim satjem vštric gre še pomembnejše dejstvo, da sta lahko na posamezni celici po novem le ena bojna in ena nebojna enota. To pa reči zabavno zaplete. Po tistem, ko sta nas trojka in štirica razvadili z armadami, se tovrsten pristop zdi staromoden. A v resnici ni tako. Že ob izidu Revolutiona je Firaxis nakazal, v katero smer kani peljati razvoj naslednice. Sid je menil, da velike armade spreminjajo Civilizacijo v različico Riska, zato se je namenil temu v petici napraviti konec. Manjše število močnejših enot taktiko spremeni in jo približa izvirnici izpred osemnajstih let.

Najhujši nasprotnik je narava ...

No, bistvo Cive nikoli ni bilo vojskovanje s sosednjimi vladarji. Pravi boj je bil tisti z ozemljem in naravnimi viri, iskanjem primerne točke za prvo in vsa nadaljnja mesta, njihovim razvojem ter širitvijo. Skratka, v krotenju divjaškega planeta, ki si mu hotel vtisniti pečat. Druge civilizacije niso tam zato, da ječijo pod tvojim škornjem, marveč da s tabo trgujejo, se povezujejo proti močnejšim nasprotnikom in ščitijo svoje interese. Moč je sicer igrati tudi bolj vojaško, ampak Civa v prvi vrsti ni bojevalna strategija.

Naslednja opaznejša novost so mestne državice, ki ne spadajo k nobenemu imperiju, vendar s prisotnostjo znatno vplivajo na vse igralce. Pri njih si je namreč treba pridobivati vpliv. Bodisi z nalogami, ki jih opravljaš zanje, bodisi z darovanjem denarčkov in enot, bodisi z razglasitvijo protektorata. V zameno nato dobivaš kulturo, luksuzne dobrine ali celo velike osebnosti. Lahko jih tudi uničiš, a si s tem ponavadi nakoplješ jezo rivalov.

Tvoja mesta še vedno ustvarjajo naseljenci, medtem ko so izboljšave okoli njih prepuščene delavcem. Slednje je moč avtomatizirati, a to ni najbolj pametno, ker je namembnost polja zdaj porabljena bolj prebrisano kot nekoč. Džungle recimo v kasnejših fazah prinašajo dodatne točke znanosti, gozdovi pa produkcije. Zato ni pametno krčiti vsega povprek in graditi kmetij, cest ter železnic. Kot pameten igralec bom gledal na to, katere resurse mesto najbolj potrebuje, in izboljšave primerno prilagodil. Za prometno infrastrukturo je takisto po novem treba plačevati vzdrževalni cekin. Zmešnjava križišč, na kar so spominjale karte v starih Civah, je preteklost. Podobno je z gradnjo v mestih. Seznam je pregledno razdeljen na enote, zgradbe in čudesa. Za določene potrebuješ naravne vire. Tovarne brez premoga ni moč zgraditi. Še več, narediš jih lahko le toliko, kolikor enot premoga nakoplješ v svojih rudnikih oziroma nakupiš pri sosedih. Sem rekel, da so naravni viri zelo pomembni.

Čudesa so dveh vrst. Ena lahko gradiš, ko osvojiš določeno tehnologijo, medtem ko druga zahtevajo, da imaš v vseh mestih postavljeno neko izboljšavo. Prispevek novih bajtic je dvojen. Najprej neposredno prispevajo k produkciji, znanosti ali kulturi, nadalje pa odpirajo delovna mesta za specialiste, s čimer prinašajo točke k velikim osebnostim. Specialisti ne potrebujejo nobenega šolanja, kot recimo v Colonizationu. Pač njive okopava en meščan manj. Velike osebnosti so več vrst: generali, znanstveniki, umetniki in trgovci. Vsi so nebojne enote, kar pomeni, da jih prosto premikaš po karti, a jih lahko uniči že zablodel neandertalec. Tudi generala, ki samo dviga moč ostali vojski okoli sebe in v spopade ne posega. Lahko



Mestne državice so kot razvajeni otročaji. Od vas zahtevajo, da se jim ves čas prilizujete, sicer padete v nemilost. A brez njihovega prijateljstva diplomatske zmage ne boste dosegli, pa še kako luksuzno dobrino dobite.



Skoraj dve desetletji je bilo treba, da so se mesta končno naučila sama aktivno braniti pred napadalci, ne le zanašati se na zgradbe z defenzivnimi bonusi. Imeti kako enoto v bližini vseeno ne škodi.



Socialne politike so kot perki v frpjkah. Ob vsakem novem nivoju kulture lahko izberete eno in za vsako naslednjo potrebujete več kulturnih točk.



Če sem nad čim razočaran, je to mednarodna politika. "Daj mi to, dam ti ono ali pa greva v vojno," je bolj ali manj vse, kar lahko poveš drugemu vladarju.

pa tak patron postavi utrdbo, ki da znaten malus vsaki sovražni enoti v bližini. Znanstveniki gradijo lastne akademije in tako prinašajo točke na dolgi rok ali instantno odkrijejo eno od tehnologij iz drevesa. Vse tovrstne akcije enoto uničijo. Posebno moč imajo kulturniki, ki so sposobni kulturne eksplozije. Ta instantno razširi tvojo mejo, magari v nasprotnikovo območje. Toda z mejami je sedaj križ. Religijo so ukinili (hvala Bogu, porečemo nekateri), zaradi česar so meje odvisne samo od kulturnih točk. A ko jih mesto zbere dovolj, boš pridobil le en ali dva heksagona ozemlja. Kulturni vpliv torej raste počasi, če si pri denarju, pa lahko parcelo enostavno kupiš. To je sprva edina možnost, če je kak nujno potreben vir ravno izven meja tvojega mesta. Sploh ker so polja za kulturno širitev izbrana naključno.
Kot že v štirici, družbene ureditve niso več del razvojnega drevesa, temveč imajo lastno upravo, ki je odvisna od kulturnega razvoja. Razporejene so v deset skupin s po petimi politikami, spočetka pa je na voljo le prva. Ostale odkleneš z zbiranjem kulturnih točk in napredkom po razvojnem drevesu. Tako recimo ni moč aktivirati avtokracije pred industrijsko dobo, medtem ko se pobožnost in racionalizem izključujeta. Za kulturno zmago moraš aktivirati vseh pet politik v petih skupinah. Ko ti to uspe, dobiš možnost izgradnje Utopije. Verjetno ni treba poudarjati, da tako Utopija kot vesoljska ladja nasprotnikom nista všeč, zato je pametno imeti pri roki kakega suličarja za obrambo.

... a brez gorjače ne gre

Heksi in ena enota na polje se slišita kot recept za stare vojaške potezne strategije. Ravno temu se skuša CiV znova približati. Enote so zdaj pomemben resurs z lastnimi stroški. Ja, tudi za tanke velja, da jih napraviš le toliko, kolikor nafte načrpaš – prav zato je vsak toliko bolj dragocen. In ni čudno, da lahko kompletno igro na normalni težavnosti končaš z desetimi do dvajsetimi vojaceljni. Ter enim velikanskim robotom smrti, hehe. Kljub temu so spopadi glede na štirico dokaj nespremenjeni. Igra upošteva osnovno moč ene in druge enote, bonuse in maluse na vkopanost, tip ozemlja ter lastništvo, plus vpliv socialnih politik. Spopad lahko traja več potez, načeloma pa naj ne bi bilo nič odvisno od sreče. Za vsak konflikt enota prejme izkustvene točke (tudi, če zbeži) in si tako nabira dodatne bonuse, od prednosti pri boju v gozdovih do tega, da se sama zdravi. Nadgradnja enot na modernejšo različico stane, a je smiselna, ker soldatki ohranijo vse izkušnje od prej.
Tudi v mestu je lahko nastanjena le ena enota in prispeva k njegovi obrambi. Ampak mesta lahko po novem streljajo na sovražnike na svojem ozemlju. Temu primerno je nasprotnikove polise teže zavzeti. Oble-

VELIKA CIVILIZIRANA DRUŽINA

Četudi se je v zgodnjih devetdesetih pojavilo precej strateških iger, med katerimi sta prednjačila Populous in SimCity, je leta 1991 ravno Civilization sprožila poplavo klonov in definirala žanr, ki ga tuji znalci imenujejo 4X (explore, expand, exploit, exterminate – raziskovanje, širitev, izkoriščanje, iztrebljenje). Vendar ideja ni zrasla na Sidovem zelniku. Dasi je kasneje to zanikal, je osnovna pravila pobral iz istiomenske namizne igre, katere licenco si v ZDA lasti Avalon Hill. Obstajajo tudi poročila, da sta se podobne zamisli pred njim lotila še vsaj dva programerja, a sta obupala.



Založnik Microprose, katerega ustanovitelj je bil Sid, je popularnost novega žanra dobro iztržil. V naslednjih nekaj letih so založili tri instantne klasike. Sami so napravili Colonization, ki je premnogim ena najljubših tovrstnih iger. Prenovljena inačica, ki smo je bili deležni predlani, ni bila tako dobro sprejeta – v Jokerju je dobila oceno 76. Za drugi je bila odgovorna tvrdka Simtex. Imenovali sta se Master of Orion in Master of Magic. Zgolj ob omembi slednjih se marsikateremu veteranu orosi oko. Oboje je moč za nekaj evrov kupiti na bolšjaku starin Gog.com.
Naval je nadaljevala CivNET, večigralska različica enice, ki je tekla pod Okni 3.1, leta 1996 pa je prispela Civilization 2. Ta je uvedla izometričen pogled, enote z življenjskimi točkami in dosti boljšo umetno pamet. A Sid ni imel zraven prav nič. Tiste dni je namreč spakiral kufre, svoj delež prodal in ustanovil hišo Firaxis. Istega leta je izšel še Master of Orion 2, potem pa je civiliziranje za nekaj časa zamrlo, če odmislimo, da so Civ2 leta 1998 predelali za playstation.
Nato pa so leta 1999 na kupu uleteli kar trije tosortni špili. Najbolj ambiciozen je bil Activision s Civilization: Call to Power. Raji so ponudili vse, kar je manjkalo dvojki: združevanje enot v armade, delav-



ce, ki so izboljševali ploščice, igranje do leta 3000 in nepregledno kopico novih enot. To je šlo do absurda, ko so se na koncu odvetniki bojevali proti korporacijskim zastopništvom. Hasbro je kot novi lastnik Microprosa odgovoril s Civ2: Test of Time, v kateri sta bila vilinski in znanstvenofantastični scenarij ... ter pogorel. Sid pa je pri Firaxisu spisal Alpho Centauri, 'nadaljevanje' izvirne Civ na tujem planetu, ki je kritikom zelo dogajala, prodajala pa se ni dobro. Leto in pol kasneje je izšel Call to Power 2 in enako pogorel. Ob tem je Activision izgubil pravico do rabe imena Civilization. Kupili so namreč licenco od Avalon Hilla, Sid pa jih je zvlekel na sodišče, ki je ime prisodilo njemu, saj je ravno takrat izdeloval tretjo Civo. Zganili so se tudi pri Avalonu in trojka, ki je ravno zaradi Call to Power 2 izšla prezgodaj in temu primerno hroščata (a vseeno svetlobna leta boljša), je postala Sid Meier's Civilization. Igro so nato polirali, izdali še dva dodatka in leta 2005 splovili štirico, ki še danes velja za zlati standard.
Drugi studiji so osnovni koncept tačas raje nadgradili z drugimi elementi, recimo realnočasovnim bojevanjem, in tako znova obogatili žanr. Sem spadajo recimo serije Total War, Galactic Civilizations in Sins of the Solar Empire. Same dobre igre, za vse pa se moramo zahvaliti oni, ki je v prvem Jokerju dobila oceno 65, saj je bila slabša od SimAnt.





Armade pogube so preteklost. Zdaj vas srce boli za vsako enoto, ki jo izgubite. Še vedno pa se dogaja, da vam pehota zaradi zbranih bonusov sesuje tanke.



Najljubše mi je igrati na Zemlji, kar je hkrati test v primerjavi s predhodnicami. Da Rimljani pričnejo igrati v Sibiriji, je povsem normalno.

SID MEIER



Ko govorimo o starostah industrije iger, ne moremo mimo njega. Za razliko od drugih velikih imen, ki so si zadnje čase bolj v posmeh kot ne (tebe gledam, Peter Molyneux), njegova zvezda ni nikoli potemnela. Soustanovitelj Microprosa in Firaxisa si zasluži samostojen članek, velja pa na tem mestu omeniti, da Civilizacija ni njegov edini dosežek. V malhi ima vsaj še dve legendarni igri: Pirates in Railroad Tycoon. Malokdo pa ve, da se je njegovo programiranje pričelo z letalskimi simulacijami, kot so F-15 Strike Eagle, Gunship in F-19 Stealth Fighter, ter z eno prvih simulacij podmornice, Silent Service. Zanimivo je, da se k svoji prvi ljubezni, letalščinam, ni vrnil, baje pa sanja o igri z dinozavri, a se mu nobena ideja ne zdi dovolj zabavna.
Sid je drugače človek trezne glave, ki se nikoli ne sili v ospredje. Tudi v Firaxisu ne vlada z železno roko. Nosi titulo kreativnega direktorja in se vidi v vlogi svetovalca ter večino dela prepušča mlajšim. Kakšen maher je, priča tudi dejstvo, da so ga leta 1999 kot drugega človeka sprejeli v Dvorano slavnih (Hall of Fame) igričarske industrije. Pridružil se je Mariovemu fotru Šigeru Mijamotu.

ganje lahko traja in skrajno primerno je, da za tovrstno početje uporabite topniške enote ali njihove starodobne različice. Zavzeto naselje lahko priključite svoji državi ali iz njega naredite lutko. Prednost slednjega je, da ne trpite nezadovoljnosti ter anarhije (dokler ne pozidate sodišča) in bo vse, kar proizvajajo, teklo v vaš mošnjiček. Pomanjkljivost pa je, da nimate nadzora nad tem, kaj rulj v mestu počne. Kajpak bodo zidali same neumnosti. Potem je tu še osvoboditev. Mesta si zapomnijo, kdo jih je naredil, zaradi česar ponovna osvojitev nekoč lastnih naselij ne prinaša malusov. Lahko pa ga osvobodite za nekoga drugega in mu ga dobrohotno vrnete, za kar vam bo hvaležen. Oh, in po novem lahko vse enote premikate po vodi od trenutka, ko ste odkrili morjeplovstvo.
Z vključitvijo mestnih držav in osvoboditvami mest bi človek pričakoval, da je ustrezno napredovala diplomacija. A ni. Ravno obratno. Jaz vržem na mizo to, nasprotnik ono, nakar ON pove, kaj je treba dodati, da bo reč delovala. Pri tem ima računalo čudne ideje o poštenosti takih kupčij, razen če naglas rožljaš z orožjem. Vohunov, ki bi kradli tehnologijo ali spodbujali nezadovoljstvo, pa ni. Skratka, diplomacija je zreducirana na barantanje o odprtih mejah in trgovanju z dobrinami. To postavi pod vprašaj vrednost diplomatske zmage, ki jo dosežeš z izgradnjo Združenih narodov. Potrebno število glasov lahko abereš s podkupovanjem mestnih državic in radost nad koncem je nato piškava. Ne dvomim, da na to temo ne bomo doživeli dodatka. Sploh, ko je Beyond the Sword postavil tako visoke standarde.
Podobno je z večigralstvom. To zdaj teče prek Steama in je po statistikah sodeč nadvse popularno. Število igralcev je odvisno od velikosti karte: dva na majhnih, do dvanajst na največjih. Da je igranje hitrejše, so poteze vseh igralcev hkratne (sprva slaba minuta za potezo, kasneje se ta čas povečuje), kar pred spopadi privede do zanimivih dirk za ploščicami z obrambnim bonusom. Simultanko lahko izklopiš, a kdo bo čakal pol ure na svojo potezo? Na voljo je še igranje po lokalni mreži, žal pa se je poslovil vroči stol za igranje na enem računalu.

Manj je včasih več

Akoprav je petica zasvojljiva in kljub spremembam prava Civilizacija, jo pestijo slične težave, kot so ob izidu predhodnice. Ne govorim o splošnem občutku, saj potrebuješ nekaj časa, da se privadiš na spremembe, nakar se ti vse skupaj zdi naravno in se vprašaš, kako si sploh mogel igrati štirico, ki te ali one reči nima oziroma jo predstavi na nerodnejši način. Gre za konkretne hrošče, kot sta muhavost in zaletavost umetne pameti, ki se potem izkaže v agresivnosti brez pravega razloga, pa napake v skriptah, ki sovražniku v vojni na tujem teritoriju dajejo bonuse namesto malusov. Ali za nekajminutno mletje računala v kasnejših dobah, ko preračunava nasprotnikove poteze. In robot je tako premočna enota, da sploh ni smešno, ko med dretjem "POWEEEERR!1ena" gazi vse pred sabo. Nenazadnje bi lahko omenil manko dodatnih izdelanih scenarijev, ki bi bili vključeni v osnovno igro. A vsaj slednje je moč potegniti s spleta kar iz špila, medtem ko bodo hrošče verjetno hitro potolkli, vsaj doslej so jih še vedno. Gre pač za naslov z visoko vrednostjo preigravanja tudi čez leta in prevеč ostro soditi ga po prvih korakih bi bilo nepošteno. Sploh, ker gre za banalne napake, ki jih je moč enostavno odpraviti, a zmotijo ravno zaradi celokupne odličnosti. Brez skrbi lahko znova rečemo, da imamo igro, ki bo, zvesta lastnemu sloganu, z lahkoto zdržala preizkus časa.



Ni igralca, ki ne bi v svojem prvem špilu na nepokorne rivale zabrisal vsaj ene atomske bombe. Nakar je ugotovil, da je škoda glede na učinek enostavno prevelika. Katarza ob gobici je vseeno nepopisna.

Nova Civilizacija je le otresena balasta, pravi Sid. Quattro odvrne, da mora malo špeha na mesu vseeno ostati.

84

domala popoln vmesnik ✔ mesta lahko streljajo! ✔ mestne državice so zanimiva popestritev ✔ diplomacija je nazadovala ✖ hroščki ✖ robot je imba ✖

Firaxis / Take-Two

Mobitel Ena

Enostavno uporaben



Medgeneracijske meje so dandanes bolj ali manj zabrisane. To se kaže tudi v uporabi mobitelov, ki v gledališču, pekarni ali na tržnici v torbah zvonijo starejšim. Večinoma jih ne zanimajo dodatne aplikacije pametnih mobilnikov, ampak najbolj osnovne funkcije, ki razdalje med njimi in njihovimi najdražjimi zmanjšajo. Družba Mobitel je tako prav za starejše od 60 let in upokojence ponudila novost v paketu Penzion plus, in sicer priročen in enostaven mobilnik Mobitel Ena.

Mobitel Ena je prava rešitev za vse, ki mobitel uporabljajo predvsem za klice, dodatno pa ponuja še različne praktične funkcije. Pregleden zaslon in velike tipke omogočajo lažje branje in tipkanje, preprost meni pa uporabniku zagotavlja hiter dostop do osnovnih funkcij, kot so govorna telefonija in kratka sporočila SMS. Za prostoročen pogovor je na voljo vgrajen zvočnik, ne manjkata pa niti svetilka in budilka, ki prideta prav v marsikateri situaciji. Mobitel Ena kljub zelo enostavnemu delovanju ponuja vse kar starejši uporabniki potrebujejo. Posebnost predstavlja rdeča SOS tipka na hrbtni strani. S pritiskom nanjo, lahko uporabniki hitro pokličejo na določeno številko, brez iskanja v imeniku. Mobilno številko za klic v sili si nastavijo po lastni presoji. Kontaktna oseba pa je navadno nekdo, na katerega bi se obrnili v sili. Tako bodo uporabniki Mobitela Ena lahko brez skrbi, da v krizni situaciji ne bi bili kos poklicati na pomoč.

Družba Mobitel za starejše od 60 let in upokojence ponuja novost v paketu Penzion plus, in sicer priročen in enostaven mobilnik Mobitel Ena.

Naročnina za paket Penzion plus znaša le 5,99 EUR in vključuje brezplačne klice v Posvetovalnico za srce in oživlje, udeležbo na različnih meritvah in posvet z zdravnikom. Ob sklenitvi oz. podaljšanju naročniškega razmerja Mobitel GSM/UMTS v okviru splošne naročniško-prodajne akcije in ponudbe paketa Penzion plus, za obdobje 12 mesecev, je novi Mobitel Ena na voljo za samo 5 EUR. Paket Penzion plus lahko sklenejo starejši od 60 let in upokojenci, pri čemer je ob sklenitvi/ podaljšanju naročniškega razmerja potrebno predložiti le osebni dokument in kopijo davčne številke. Upokojenci, ki še niso dopolnili 60 let dodatno potrebujejo kopijo odločbe o pokojnini ali pokojninski odrezek.

Več informacij o Mobitelovi ponudbi je na voljo na Mobitelovem spletnem mestu www.mobitel.si, v Mobitelovih centrih in prek klica v Center za pomoč naročnikom na številko 041 700 700. Klici so za Mobitelove uporabnike brezplačni.



F1 2010



Čeprav nekateri formuli 1 oporekajo športnost, saj naj bi imela oprema prevelik vpliv na rezultat, gre za eno najbolj gledanih in medijsko izpostavljenih tekmovanj, skozi katero se pretaka ogromno denarja. Veliko zaslug za uspešnost in zlatonosnost cirkusa ima Bernie Ecclestone, ki z Veliko nagrado upravlja že več kot trideset let. On je tisti, ki prodaja licenco, najsi za spominke ali televizijske pravice. Sem sodijo tudi igre, ki so že od nekdaj donosne. Resno računalniško formuliziranje se je začelo s Formulo One Grand Prix (1992) znamenitega avtorja Geoffa Crammonda, ki pa ni imela uradnega blagoslova, zato so bila vsa imena izmišljena. Za zelo pričakovano dvojko, ki je sledila štiri leta kasneje, je Microprose odštel denarce in igra je vključevala sezono '94. To je bil hkrati vrhunec serije, saj trojka in štirica kljub svoji tehnični izjemnosti tržnega uspeha nista ponovili. Vmes sta poskusila še Psygnosis in Ubisoft, nakar je pred desetletjem pravice zakupil Electronic Arts in jih držal do leta 2003. Zadnji njihov izdelek je bil odlični F1 Challenge 99-02, ki zaradi moderske skupnosti še vedno kljubuje času. Zatem se je na sceno zrinil Sony, ki je nadaljnjih pet let samo za playstation izdajal vse slabše arkade. Domačim dirkačem je tako zaigralo srce, ko so licenco kupili Codemasters. Angleži so se pridušali, da bodo prevetrili blagovno znamko in omogočili njeno dostopnost na vseh aktualnih sistemih. Lani smo tako dobili formulščino za wii in PSP, zdaj, žal praktično na kraju sezone, pa so jo izdobavili še za PC, PS3 in xbox 360. Obeti so bili veliki.

Pričakovanja se zvečine niso izjalovila. Najprej opaziš, da je bencinska gonja ena najlepših. Grafični pogon sicer ne prinaša česa novega, a se izkaže z realnimi odbleski. Podoba je pri nižjih nastavitvah povprečna in zažari šele pri najvišji, za kar potrebuješ spodobno močan mlinček. Kar zunanjost dela izjemno, so številne podrobnosti, od nadstandardno zmodeliranih dirkalnikov do animiranih mehanikov. Spregledana nista ostala noben kombinezon ali zgradba ob dirkališču, saj se niso osredotočili le na asfaltni trak in travo do prve zaščitne ograde, marveč na ves ambient. Pogled je zapolnjen s podrobnostmi tudi v drugem in tretjem planu, vse tja do obzorja. Tribune se čez vikend vse bolj polnijo in navijaški pripomočki so lokalno obarvani. Doživetje je v Monte Carlu in nočnem Singapurju res enkratno. Nadalje so šli tako daleč, da niso animirali le zastavičarjev ob stezi, ampak so med moštvene bivalnike vpletli menije, s katerimi se sprehajamo po nastavitvah in igralskih načinih. Sistem ni slab in se je v njem lahko znajti, res pa je, da začno sčasoma najedati vedno isti novinarji in hihitajoče se sponzoruše. Tudi zven kričečih motorjev je odličen, sploh zvok omejevalnika vrtljajev še nekaj časa ostane v glavi. Razvijalci so se sicer hvalili, da so posneli hrumenje za vsak bolid posebej, a na posluh ni kake razlike med njimi. Hecno pa je, da se sliši navijanje, ko peljemo mimo tribun. Ferrarijevi ljubitelji so resda glasni, a ne verjamem, da preglasijo 2,4-litrski V8.

Še važnejše odlike so natančno prenešene steze, poškodbe in spreminjajoče se vreme. Prog niso premerili z zadnje čase moderno metodo laserskega oblaka točk, ampak bolj tradicionalno, z načrti, fotografiranjem vsakega metra površine in GPS-izmero. Tako so zagotovili izredno zvest prenos. Vdelan je detajlen poškodbeni sistem, ki je na višjih težavnostih zelo krut. Za odpadlo krilce je dovolj že nežen dotik tekmeca, pri težjih trkih pa spektakularno razpade skoraj ves dirkalnik in ostane le zaščitna lupina z voznikom. Za vsak močnejši dotik tekmeca ali ograje so vnesli učinek zamegljevanja, kar je smiselno pri izključenih poškodbah, pri vključenih pa je igralec tako ali tako kaznovan s pokvarjenim bolidom. In tu je občudovanja vredno dinamično vreme. Po izvedbi ga lahko primerjam le s Crammondovim Grand Prixom 4 iz davnega leta 2002, saj smo v kasnejših dirkačinah na tem področju videli zgolj nepopolnosti. Mokra pista ni videti kot gladko steklo ali malo temneje obarvan asfalt, saj se na njej tvorijo lužice, na vizirju se prepričljivo nabirajo kapljice in prš spredaj vozečih ti včasih popolnoma zamegli pogled. Včasih začne deževati le na enem delu proge in sprva, dokler se površina dodobra ne zmoči, ni velikih sprememb v oprijemu dirkalnika. Prav zanimivo je ko sredi kvalifikacij začne rahlo kapljati in veš, da moraš hiter čas postaviti zdaj, saj kasneje to ne bo mogoče. Ko se proga do konca razmoči, sploh pa v nalivu, moraš biti zelo zelo previden in je plin bolje božati kot pritiskati. Ko dež poneha, se dirkaška linija začne sušiti in je tam oprijem najboljši, medtem ko se dežne gume pregrevajo, zato je čas menjave zelo pomemben. Ne prekmalu, saj na še vlažnem asfaltu gladke pnevmatike nimajo oprijema, in ne prepozno, saj tvegamo pregrete gume.

Rdeča nit igre je kariera, v kateri so se ustvarjalci zelo potrudili, da bi se odmaknili od dolgočasnega štancanja velikih nagrad in pokazali, kaj se dogaja tudi izven prog. Kot zelenec podpišem pogodbo za več let – na izbiro je tri, pet ali sedem sezon. To je hkrati največja nelogičnost kariernega načina, saj so bolidi in proge le iz leta 2010! Začnem v od enem slabših moštev, kot so Virgin, Lotus ali Force India, toda z izpolnjenimi cilji se lahko po izteku sezone potegujem za novo pogodbo s hitrejšo ekipo. Lepo je, da lahko za vsako dirko posebej določim težavnost in dolžino, od najkrajše 20-odstotne do celotne, ki je praviloma dolga nekaj čez tristo kilometrov. Med sezono se z moštvenim kolegom borim za primat v ekipi, saj prvi voznik prejme rahle izboljšave dirkalnika. Za primerjavo se štejejo kvalifikacije, uvrstitve in najhitrejši krog na dirki, izziv pa so tudi mini naloge med treningi, kjer moram v določenem številu krogov doseči precej hiter čas in tako prispevati k razvoju bolida. Borba z moštvenim sotrpi-

Umetnopametni rivali so lepi za pogledat, se pa obnašajo kot ovce brez pastirja. Prehitiš jih le tako, da hitro smukneš mimo v upanju na najboljše.



V podobo dirkališč in njih okolice je šlo še pa še truda. Škoda le, da žerjavi ne funkcionirajo in da ni varnostnega avta. Vzdušje bi bilo še boljše.




Počasni posnetki bi bili še bolj navdušujoči, če bi lahko bolje kontrolirali kamere in bi bila spremljajoča grafika enaka kot v televizijskih prenosih.


Mehaniki bodo delali dolgo v noč, saj sem že na kvalifikacijah dodobra razstavil bolid. Kaznovan sem s pet mest slabšo štartno pozicijo.

nom je na začetku sezone skoraj bolj pomembna kot visoka uvrstitev. Šteje celo, kako sem spreten z mediji, saj moštvo ocenjuje moje odgovore na novinarska vprašanja po dirki.

Za konkurenčnost s kolegom v moštvu in ostalimi dirkači pa ni važna samo znamka dirkalnika, ampak to, kako ga znajo moji mehaniki nastaviti. Za pomoč imam najprej svojega inženirja, ki mi na splošno nastavi dirkalnik, recimo takega za mokro progo ali suhi asfalt, v več stopnjah, od počasnega, a stabilnega setupa z močnim podtlakom do hitrega, prekrmarjenega z nizko nastavljenimi krilci. Tako osnovo lahko popravim ali korenito spremenim z lastnimi bezanji po spojlerjih, zavorah, razporeditvi balasta, trdoti vzmeti in geometriji podvozja. Vseeno pa je mehanikarija dokaj osnovna in določenih postavk sploh ni, denimo nadzora odziva blažilnikov. Pohvalim, da je za neznalce vključena kratka razlaga o vplivu sprememb. Kajpada so vnešene vse novosti letošnje sezone. Kvalifikacije so, tako kot v resnici, sestavljene iz treh delov, točenja goriva med dirko ni, če pa vključimo simulacijo porabe gum, jih imamo na voljo natanko toliko, kot je predpisano.

Že krepko pred izidom F1 2010 se je množično ugibalo, kako realen bo fizikalni pogon. Strahovi, da bo šlo za arkado, se niso uresničili, želje po največji zvestobi resničnosti pa tudi ne. Dobili smo omehčano simulacijo, kjer je obnašanje vozila na mestu in logično, le ne tako ekstremno kot v kakem iRacingu. Vključena pomagala naredijo igro dokaj prijazno nedeljskemu igralcu, saj jih je zvrhan koš, od ABSa in kontrole zdrsa pogonskih koles do prikaza idealne linije ter avtomatskega menjalnika, tako da se lahko avto vozi skoraj sam. Na suhem tako ne bodo ostali niti najbolj neizkušeni, niti tisti, ki furajo s tipkovnico. Če bergle izklopiš, pa je šofiranje kar izziv. Res je, da se dirkalnik ne zavrti mimogrede, saj je treba s plinom na suhi cesti kar pretiravati, toda za hiter krog so potrebne vse primesi dobrega dirkanja, se pravi pravilna linija od robnika do robnika, pravočasno zaviranje, gladko dodajanje plina in natančno prestavljanje.

Za to je kajpak dobro imeti volan. Igra pohvalno podpira večino njih in ponavadi so dovolj dobre že privzete nastavitve, kar je redkost. V Ferrarijevi formulščini, takisto opisani v tem Jokerju, za pravi občutek na volanu potrebujemo kar nekaj časa in dela. S tipkovnico se bomo seveda mučili in vključenih bo treba imeti nekaj pomagal. Že z analognim gamepadom pa je vožnja kar fina. Na volanu je povratni učinek presenetljivo dober. Je močan, podrobno opisuje dogajanje pod kolesi in ne deluje niti malo zlagan.

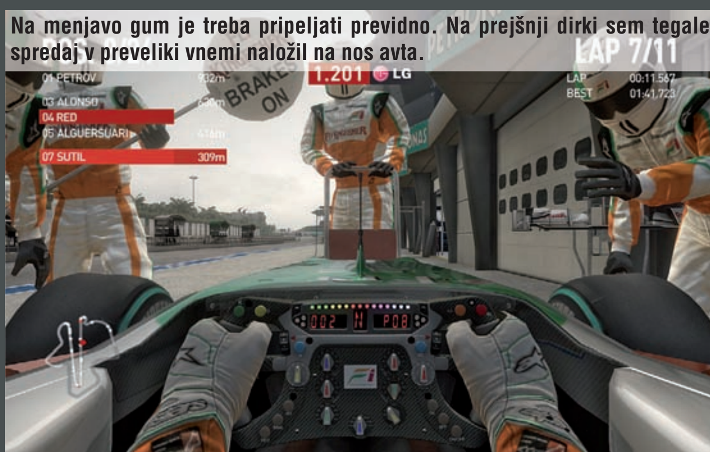
Skozi kariero ali posamezne dirke se lahko pomerimo z umetnimi nasprotniki ali z ljudmi po lokalni mreži ali internetu. Vsemrežna koda je dobra in nezatikajoča se. V čakalnici lahko ustvarimo ali se pridružimo dirki po vnaprej nastavljenih pravilih oziroma naredimo eno ali več tekem po svojem okusu, s poljubno dolžino in dovoljenimi pomagali. Vključimo ali izključimo lahko tudi porabo goriva ali obrabo pnevmatik. Na strežnikih je vedno dovolj dirk, na žalost pa se hkrati pomerimo le z enajstimi živimi nasprotniki, kar pomeni, da odpadejo obračuni, kjer bi sodelovala vsa virtualna dirkaška karavana. Popolno štartno vrsto lahko sestavimo le na tekmi z računalniškimi nasprotniki, katerih pamet pa ni najboljša. To je hkrati največja slabost te dirkačine. Obnašajo se precej nepredvidljivo in v nasprotju z dirkaškim bontonom. Ko kakemu iz zavetrja planem v prehitevalni manever, začne noro vijugati, pri čemer ne vem, ali je to obramba iz obupa ali bi se mi rad le nespretno umaknil. Tudi v ovinku, ko si vštric z njim, fanatično brani svoj položaj ne glede na nesrečo. A sistem je narejen tako, da si za nesrečo vedno kriv ti, ne računalnik, kar ima za posledico kazen. Tudi hitrost nasprotnikov se da nastaviti le v treh stopnjah – želel bi si jih več, saj so razlike med njimi prevelike in je včasih težko najti pravo zase. Po spletu so se kot požar razširile še druge ugotovitve: časi na kvalifikacijah so naključni, med dirko računalniški nasprotniki ne gredo v bokse kljub obveznemu postanku, zaostanki se ne ujemajo z dejanskim stanjem na progi in podobne nedoslednosti. Codemasters napak sicer niso direktno priznali, kljub temu pa menda že delajo na popravku.

Kljub napakam je F1 2010 dober izdelek, ki vključuje vse elemente sezone, s korejsko pisto vred. Vidi se, da je šlo v igro ogromno dela in da so se ustvarjalci trudili ponuditi več kot prežvečeno kroženje od semaforja do kariraste zastave. Kariera z novinarskimi konferencami, bojem z moštvenim kolegom, dekleti in atmosfero dirkaških vikendov je prava osvežitev. Igra je primerna tako za občasneža, ki bi si rad po svoje priredil razplet letošnjega, še negotovega prvenstva, kot za vajene bolj podrobnih simulacij. Razočarani bodo le največji ljubitelji realizma, ki naj gredo trenirat v Ferrarijev simulator. Res je, da popiljenost ni na najvišji ravni, da ga umetna pamet biksa in da manjkajo stvari, ki smo jih v dosedanjih vozačinah že videli, recimo varnostni avto in žerjavi, ki odstranijo uničen dirkalnik. A upanje je, da bodo vse to popravili v F1 2011, ki ga menda že vneto razvijajo, in da serija ne bo stagnirala, tako kot je Sonyjeva.

***Igi** se ne zmeni za navijačice, zapre se v bivalnik in išče tolažbo za razsuti bolid pri menedžerki.*

84 tako arkadna kot dokaj realistična formula 1 ✔ dinamično vreme ✔ karierni način ✔ popolna sezona ✔ grafika, zvok in vzdušje ✔ okorna pamet ✖ ni varnostnega avta ✖ le enajst živih nasprotnikov ✖

Codemasters



Na menjavo gum je treba pripeljati previdno. Na prejšnji dirki sem tegale spredaj v preveliki vnemi naložil na nos avta.



Ples v dežju. Poleg tega, da pogled megli prš spredaj vozečih, je treba biti nežen s plinom. Videti je, da imajo ostali enake težave.

Igi se vpiše na Ferrarijevo akademijo, kjer vozi neuničljiv F10 po stezi Fiorano.



FERRARIJEVA SOBNA DIRKAŠKA AKADEMIJA

Ko je Enzo Ferrari leta 1929 ustanovil moštvo Scuderia Ferrari, kar v dobesednem prevodu pomeni Ferrarijeva konjušnica, si najbrž ni obetal, da je zasejal seme za najbolj žlahtno avtomobilsko znamko. Šlo je zgolj za ekipo za novačenje novih dirkačev, ki je delovala pod okriljem Alfe Romeo. Sodelovanje je trajalo celo desetletje, nakar je Enzo tovarno zapustil in se naslednja leta ukvarjal z izdelavo strojnega orodja. Resda je vzporedno razvijal svoj prvi hišni motor, osemvaljnik z oznako 815, a zavezniško bombardiranje njegove delavnice v Maranellu je projekt pokopalo. Po vojni se je spet vrgel na delo in to pot je izgotovil model 125 F1 s prisilno polnjenjem 1,5-litrskim agregatom V12. Z njim je zmagoval na mnogih dirkah poznih štiridesetih in sodeloval na drugi tekmi takrat ustanovljene Velike dirke formule 1 v Monaku leta 1950. Odtlej je vranec na rumeni podlagi prisoten v vsaki sezoni kraljice motošporta in je domala sopomenka za formulo 1. Nič čudnega, saj je Ferrari s šestnajstimi odličji daleč najuspešnejši konstruktor. Zasledovalec McLaren jih ima denimo pol manj. Nadalje imajo rdeči največ zmag in enega najbolj razkošnih proračunov.

V zadnjih letih pa so varčevalni ukrepi in omejitve budžetov znižali število testiranj. Zato so moštva izdelala lastne dirkaške simulatorje. Čeprav večinoma uporabljajo grafični pogon iz Rfactorja, to niso igre, marveč verne učilnice na hidravlični platformi, v katere inženirji vseskozi vnašajo izboljšane komponente, nastavitve ter čuda podrobnosti. Okoli tega je Ferrari osnoval Driving Academy, šolo, kjer mladce urijo v dirkaških tehnikah, angleščini in timskem duhu. Kot promocijo za drago izobraževanje v akademiji in kot reklamo za blagovno znamko pa so izdali še Virtual Academy 2010, prizemljeno izvedenko svojega profesionalnega programa. Zadevo si je moč za 15 evrov potegniti s *Ferrarivirtualacademy.com.*

Akademija izven Ferrarija

Pogonsko jedro pripada dirkačini NetKar Pro italijanskih Kunos Simulazioni, ki se ponaša z izrednim fizikalnim modelom. A ne pričakujte celotne simulacije športa, konkurence F1 2010. Avto je en sam, tako kot proga in igralni način. Edini cilj je karseda hitro prevoziti en krog na Ferrarijevi testni pisti v Fioranu z aktualnim bolidom F10. Pri tem merimo moči z igralci z vsega sveta, kajti časi se beležijo na uradni strani. Tam vidimo svoje stanje na lojtri in analizo vsakega sektorja v primerjavi z rekordom. Tega je postavil kdo drug kot Ferrarijev pilot Felipe Massa. (14. oktobra je prišlo za dolpoteg še dirkališče Nurburgring, 11. novembra pa pride Mugello. Vsako za 10 EUR.)



Fernando in Felipe sta prejšnji mesec na novinarski konferenci demonstrirata tale 'ljudski' dirkaški izdelek. Kdo ve, kako gledata na takole igrico.



Pogleda iz kabine sta dva. Tale je iz voznikove čelade, ki se zaradi sredobežnih sil kar preveč premika. Drugi pa je še niže v kokpitu in statičen. Vseskozi je dejavna telemetrija. Na grafu je opazno, da je Massina rdeča črta povsod više od moje. Čaka me torej še veliko dela, čeprav vozim še kar pravilno.

Tri kilometra dolga proga Fiorano, ki so jo naredili leta 1972, računalniškim volanizatorjem ni poznana. Je osmica, torej ima uravnoteženo število levih in desnih zavojev, ki segajo od najpočasnejše lasnice za prvo prestavo prek srednje hitrih do najhitrejših za sedmo. F10 se pri nižjih hitrostih pelje lepo, vožnja je enostavna, saj so gume prilepljene na podlago in zavore delujejo nemudoma. Ko med tuljenjem motorja, ki je stoodstoten posnetek resničnega, pospešim, pa je konec brezbrižnosti. Ko skušam s ciljne ravnice z največje hitrosti ujeti točko zaviranja, moram že gledati v ovinek in ciljati idealno linijo. Pretikanje iz sedme v drugo prestavo mora biti pravilno tempirano, ne prehitro, saj bo elektronika zaradi previsokih obratov to preprečila, in ne prepočasno, da enostavno ne zmanjka časa. Povrhu moram zmanjševati pritisk na zavore, saj se pri manjši hitrosti aerodinamični tlak krilc na tla manjša in kolesa bi blokirala. Vse to je stvar delčka sekunde, takoj nato pa je treba že pospešiti s pravo mero občutka in postopek ponavljati do konca kroga. Robniki me pošljejo v piruete in če zapeljem s proge, se krog razveljavi, kar onemogoča goljufanje. Povrhu se na gumah nabere umazanija, ki vpliva na oprijem in zanjo potrebuješ pol kroga, da se očisti.

Osamljen, a ne zdolgočasen

Dosti napisanega velja za vsako doslejšno resnejšo simulacijo, le da je tu vsaka komponenta še bolj podrobna, bolj poudarjena in bolj zahtevna. Zato gre kljub manku sredobežnih sil in strahu pred nesrečo za daleč najbolj pristno vožnjo formule 1 doslej. Vseskozi moramo loviti mejo med vožnjo po jajcih in zdravo mero odločnosti in noben krog ni prevožen brez mnogih, pa čeprav manjših napak. V ospredju so natančnost, koncentracija in zlasti garanje, ne igralno uživanje. Massin na videz z lahkoto prevožen krog bo zato uspelo izboljšati le najbolj nadarjenim vesoljcem. Ostali smo lahko srečni, če se mu uspemo približati na sekundo ali še več zaostanka.

Res je, da je vsebina hudo omejena. Ni duhca, ni vremena, ni poškodb in ni obrabe. V treningu je možno vključiti nekaj pomagal, recimo idealno linijo, a to je tudi vse od možnosti. Niti mehanikarije ni, le štiri vnaprej določene 'profi' nastavitve dirkalnika. A po drugi plati so vsi podatki fabriški, model šasije je ustvarjen do poslednjega vijaka natančno in bolj fizikalna je le resničnost. Slično so se potrudili pri asfaltu, saj je vključena poslednja grbina prave steze. Ni pa grafika drugače nič posebnega in ne pozna ne posebnih zamegljevalnih učinkov, ne kakršnihkoli okoliških podrobnosti.

Špil se ne pretvarja, da je namenjen tistemu, ki bi še sam odpeljal dirko, ki jo je pravkar gledal na televiziji. Raje naj nabavi F1 2010, kajti tole je izdelek za hardcore vozniške garače, ki jih v stanje zamaknjenosti pošljejo piljenje linije, lovljenje desetink in plezanje po lestvici najhitrejših. Taki imajo tudi konkreten cilj, saj bo najboljših pet prejelo nekaj lekcij Ferrarijevih inštruktorjev in ogled dirkališča ter tovarne.

PS3™ PlayStation 3

Velika promocija igre 15. 10. 2010 v trgovini Big Bang Mega BTC City!

Kupci igre na dan promocije prejmejo še darilo: majica Medal of Honor!

59,99 €



PlayStation3 igra
Medal of Honor

Medal of Honor se vrača na prve bojne črte, prvič v 10 letni zgodovini pa dogajanje ne bo umeščeno v čas druge svetovne vojne, temveč v sedanjost. V vlogi posebnega operativca se boste znašli sredi razdejanega Afganistana, čakajo pa vas najtežje misije, katerim druge enote preprosto niso kos. V želji po stvarjenju karseda pristne, moderne vojaške izkušnje, razvojni studio že od samega začetka tesno sodeluje z resničnimi ameriškimi specialci. Navdahnjena z resničnimi dogodki, pa bo igra Medal of Honor lepo poosebljala naravnanost sodobnega vojaka - njegovo voljo, miselnost in brezkompromisni profesionalizem! **Darilo: original majica Medal of Honor.**

PS3™ PlayStation 3

349,99 €



Igralna konzola
PlayStation3 320 GB Starter Pack Move

Platforma PlayStation Move je igranje z zaznavanjem gibov popeljala na naslednjo raven. Igralci bodo vstopili v nov virtualni svet sistema PS3 in se lahko povezali z virtualnim okoljem, kot bi to bili predmeti v njihovi dnevni sobi. Upravljalnik gibanja skupaj s kamero PlayStation Eye za izračun vašega položaja v tridimenzionalnem prostoru uporablja lučko na vrhu upravljalnika. S spreminjanjem barve lučke lahko kamera hkrati sledi več upravljalnikom.

PS3™ PlayStation 3

59,99 €



PlayStation3 igra
NBA 2K11

NBA 2K11 je zadnja izdaja najbolje prodajanih in najvišji ocenjenih videoiger serije NBA. NBA 2K11 je pravi način, da se vključite v kulturo NBA. Igra je namenjena vsem - od najbolj elitnih športnikov in zvezdnikov NBA, kot tudi za začetnike. NBA 2K10 bo izpolnila svojo obljubo, da vas prevzame. NBA 2K11 značilnosti, ki vas bodo prevzele: "gameplay", AI, predstavitve, vizualne, zvočne, "online" in še več - za zagotavljanje najboljše izkušnje košarkarske video igre.

PS3™ PlayStation 3

59,99 €



Igralni ploščék
Sony DualShock3 Wireless

Ploščék zasnovan na tehnologiji Bluetooth, ki združuje funkcijo vibriranja z možnostmi ploščkov serije SIXAXIS™ in tako ustvari pristnejše igralno doživetje, zaradi česar je prva izbira za vsakogar, ki želi doživeti najboljšo igralno izkušnjo na konzoli PlayStation3.

Logitech

29,99 €



Igralni plošček
Logitech Rumblepad 2

Z igralno blazinico s povratnimi vibracijami začutite vsak udarec, trk, eksplozijo. Natančne smerne tipke vam omogočajo boljši nadzor. Začutite dogajanje!

BIG BANG vedno nekaj novega

Heroes of Newerth

Kolikor so uveljavljeni žanri neoriginalni, vsaj pri razlagi njihovih osnovnih značilnosti ni problemov. Večina bralcev ve, da ti v prvoosebnih streljankah pred nosom binglja ror od puške in se na zaslonu, ko stisneš miškin gumb, radi narišejo prizori, ki naj jih mlajši od dvanajst let ne bi gledali. Fino bi bilo, ko bi to končno obveljalo tudi za način igranja najbolj slovitega moda za Warcraft 3, Defense of the Ancients. Heroes of Newerth so namreč še en njegov posnetek, zato bom v nadaljevanju osnove po podobnih Demigodu (J190, 87) in League of Legends (J198, brez ocene) našteval že tretjič. Ker je HoN pravzaprav čista kopija vzornika, se torej nekaj zmenimo. Tule še spišem pravila, vi pa si zabeležite številko Jokerja in stran na velik list, poleg napišite 'KAJETO DOTA' ter nalimajte na steno. Velja? A anale da bi radi? Kristus.

Za zvrst se je nekako prijela oznaka multiplayer online battle arena (MOBA), ki namigne, da gre za večigralsko pogruntavščino, zgrajeno okoli približno tričetrturnih bitk. Na bojišče med klikotanjem zremo od zgoraj, nadzorujemo pa eno samo enoto. Svojega heroja, ki je fantazijsko bitjece z nizom posebnih sposobnosti. Vse ostalo, se pravi dve nasprotni si bazi in dve vojski domišljijskih zverc (creeps), ki v neskončno valovih marširata iz njiju, ima v oblasti računalo. Umetna pamet na obeh straneh karte trči s povsem enakima silama, naša naloga pa je, da s kolegi razbijemo ta status quo, svoji armadi pomagamo razsuti obroč obrambnih stolpičev okrog sovražne postojanke ter jo na koncu uničiti. Hakeljc je seveda ta, da so na drugi strani junaki z enakim ciljem, v našem moštvu pa sami nesposobneži. Pa net laga za popizdit. OMGLAME.

Dve ozemlji, ki sta v Heroes of Newerth trenutno na voljo, podpirata boje pet na pet in tri na tri. Globina igre in njen sloves pa prideta iz nujno potrebnega sodelovanja igralcev, ki se morajo z veščinami svojih junakov karseda dobro dopolnjevati. Vsak šampion ima štiri sposobnosti klasične fantazijske baže: kurjenje na blizu in daleč, kladivo po glavi, zdravljenje, izginjanje v megli. Število se nemara zdi majhno, a upoštevati je treba, da veliko strategije leži v izbiri herojev, ki jih je trenutno 69. Različnih, ja. Oziroma ne le različnih, temveč dejansko raznolikih. (56 jih je skopiranih ali povzetih po DotA, ostali so povsem originalni.) Veliko partij gre po zlu že zaradi ponesrečene izbire junaka, če moštvo nabaše na sovražnika, ki ima zanj najbolj neprijetna 'orodja'.



Ker ni botov, se moraš tega, kateri urok sproži denimo vijoličen zmazek na tej sliki, naučiti zgrda. Je pa tako v igri kot na spletni strani dosegljiv spisek herojev z vsemi lastnostmi. Še bolj pomembni so vodiči, za katerimi le pobrskajte po forumih, saj so pri izbiri opreme neprecenljivi.

Stvar dodatno zaplete dejstvo, da se moč likov skozi potek igre spreminja. Šampioni namreč s pobijanjem vojske in sovražnih junakov ter rušenjem obrambnih stolpov nabirajo izkušnje, s katerimi lahko splezajo do 25. stopnje. Ob tem se jim krepijo tako statistike kot omenjene štiri veščine. Druga važna reč je oprema, za katero ima sleherni lik v inventarju šest mest. Kupuje jo na treh bazarjih (eden je v bazi, ostala dva sta sredi karte), in sicer z denarci, ki takisto pritekajo iz uspehov v boju.

In tu začne HoN zahtevati spretnost. Če je za zbiranje izkušenj dovolj, da prodajamo zijala blizu bojev, je za cekine nujno, da smo mi tisti, ki neko zver fentamo (last hit). Lahko mahamo po creepu, kolikor hočemo, a če bo na koncu mimo pridrvel kolega ali naš creep in ga kresnil zadnji, bo denar njegov. Ne le to, celo sovrag se lahko odloči, da bo fental svojo beštijo in nam tako odtegnil zlatnike (deny).

Prva faza se vrti okoli tega, da skušamo zbrati čim več izkušenj in bogastva ter hkrati čimbolj zagreniti življenje nasprotniku, da mu to ne bi uspelo. Pri tem je treba biti pazljiv, saj nas vsaka smrt oropa dragocenega časa za bildanje, hkrati pa našega krvnika obdari z dodatnimi sredstvi. Če končamo pod rezilci nasprotnega heroja, smo ga polomili dvojno, saj smo sami šibkejši, nasprotnik pa še močnejši, zaradi česar nasankajo naši soborci. Ki nam v zameno seveda izkažejo veliko ljubezni. Ali pa opazka, da sem gej, morda pomeni kaj drugega?

Umreti ni težko, saj so te nekateri temu namenjeni heroji sposobni razčetveriti že z eno dobro odmerjeno kombinacijo svojih sposobnosti. Zato je treba biti nenehno na preži, vselej kriti svoje tovariše in motriti karto, če je kak sovražnik izginil iz vidnega polja, saj moraš v tem primeru privzeti, da ga imaš za hrbtom. Vzdušje v takih obračunih je res izvrstno. Čopatenje osamljenih in izgubljenih herojev predstavlja sredino igre, medtem ko se v končni, tretji fazi ta preseli v



Heroes of Newerth in League of Legends se med seboj dajeta tudi, ko gre za videz. HoNova grafika nedvomno premore natančnejša drevesca in zverce, kljub temu pa bi se težko odločil, katera je zmagovalna. V LoL je namreč zaradi preprostejše risankavosti večji kontrast in s tem boljša preglednost.



● **Veterani DotA se mi bodo smejali, saj so takega razporeda predmetov v štacuni vajeni, ampak klinc jih gleda. Spisek opreme je v primeri s tistim iz LoL res neintuitiven. Predvsem mučita čudno grupiranje v vmesniku in slabo združevanje nekaterih vrst v močnejše – še ena zapuščina izvirnika.**

vsesplošen moštveni boj, ko skušata ekipi grupno vdreti v nasprotno trdnjavo in zaključiti bitko.

Fino je, da ima veliko herojev več vlog, saj so lastnosti odrejene tako, da zlepa ne gre za klasično razporeditev tank – zdravilec – sadistični morilec. Za primer: nekateri junaki so oblikovani tako, da so spočetka zelo šibki, a se z napredovanjem najbolj krepijo, zaradi česar so na koncu neustavljivi. 'Carrierje', kakor se le-ti imenujejo, onemogočimo tako, da jim preprečimo lagodno nabiranje izkušenj in zlata. Spet drugi junaki so 'pusherji' – primerni za podiranje stolpov in praženje valov vojske. Z opremo je moč herojevo vlogo v boju dodatno prirediti, pri čemer pa moramo spremljati, s čim se zalaga nasprotnik, saj je različnih kosov železja z mnogoterimi posebnostmi več kot sto. Za uspeh mora biti pregled nad situacijo brezhiben, postavitev junaka matematično natančna, da ne pademo v doseg kakega bolečega uroka, in odmera bolečine natančno tempirana, da je sinergija veščin optimalna. Pol sekunde zamude lahko pomeni, da omrtvilni udarec (stun) zgreši sovražnega heroja, ki nato sproži svoje uničevalno darilo in pokolje pol našega moštva. Heroes of Newerth je zategadelj visoko spretnostna zadevščina, ki mnogo zahteva, a ob zavzetosti tudi ogromno povrne. Toda ki zlepa ne odpušča napak. Če želiš triumfirati, moraš natančno poznati vse možne heroje in kombinacije opreme, s katero se pojavljajo v igrah. Vse.

Kaj pa naj napravi začetnik, vržen levom, ki DotA igrajo že od 2003? Lahko na primer krepne. Mnogokrat. Ob tem se bo naposlušal zabavnih trditev v zvezi s svojo mamo v sedmih jezikih in petnajstih različnih oblikah, spoznal repertoar žaljivk in kletvic celotne Evrope ter Severne Amerike in pogruntal, da je knof 'utišaj' na slušalkah njegov najboljši prijatelj. Nakar bo krepaval še malo. Ne hecam se, tole je za začetnike najbolj neprijazna igra, kar jih poznam. K temu prispevajo trije dejavniki. Prvi je odsotnost botov, ki jih League of Legends in Demigod imata. To pomeni, da je treba že v štartu imeti ljudi, s katerimi se lahko greš poskusne igre. Ja, da se na glavo skočiti v dogajanje, a tu spoznaš drugi oteževalni dejavnik: najbolj nezrelo in elitistično skupnost, kar jih je kdaj tlačilo virtualne prostore. Tečnobe iz Modern Warfara in cvileči mulci iz Hala so proti igralcem Heroes of Newerth pobožni menihi Hare Krišne. Na začetku je najbolje privzeti, da te bo po nekaj neuspehih polovica igralcev blokirala, druga pa ti bo dovolila na seznam iger samo zato, da ti bo lahko spet povedala, kako si nesposoben.

Tretja težava se pak tiče dizajna igre. Ta je, brez dlake na jeziku, popolnoma skopiran iz DotA. Ne tako kot Demigod ali League of Legends, ki imata vse heroje originalne. Ne, HoN je kopija. Je Defense of the Ancients z boljšo grafiko in superiorno nalinijsko hrbtenico. Osnovno ozemlje je enako, tričetrt herojev ima zgolj drugačno podobo in imena, lastnosti pa so enake tistim iz moda. Namesto frakcij Sentinels in Scourge sta tu takenako fantazijski Legion in Hellbourne. Ob pogledu na beštije se ni moč znebiti občutka Blizzardovega stila, zato HoN nima baš samosvoje identitete. S tem je sicer podedoval več let zorečo uravnoteženost, odličen koncept in noro zasvojljivost izvirnika. A hkrati veliko njegovih nerodnosti. Predvsem po nepotrebnem zapleten sistem statistik likov, ki so svoje strength, agility in intelligence kajpak podedovali od herojev iz Warcrafta 3. Enako velja za predmete, katerih seznam je pregleden kot mravljišče in kjer za sestavljanje boljših iz več slabših še vedno potrebujemo glupe 'recepte'. League of Legends je večino stare navlake odrezal, zaradi česar je mnogo elegantnejši in hitreje dojemljiv.

Kar Heroes of Newerth napravi vrednega denarja, sta nenehna podpora z dodajanjem nove vsebine in nalinijska robustnost. Avtorji (pre)ubornega števila kart žal še niso povečali, so pa v preteklih nekaj mesecih približili več junakov in funkcij. Če zaradi težav z internetom pademo ven, se lahko hitro priheftamo nazaj v boj. Takenako je moč zaznati in odstraniti bebce, ki spopade zapuščajo nalašč. Uradni strežniki delujejo brezhibno in premorejo samodejni iskalnik nasprotnikov, dočim je parametrov za nastavljanje podrobnosti bojev mnogo več kot pri konkurentih. To še posebej velja za načine izbiranja junakov na štartu, ki jih je kar šest. Vdelano je snemanje posnetkov (replays) in odličen sistem govornega sporazumevanja, kar kaže, da je HoN usmerjen v tekmovalne vode. Dejansko se že spogleduje z mednarodnimi ligami.

Sledi logičen zaključek, zaradi katerega tej igri nerad sploh dajem oceno: Heroes of Newerth je neposredna, a kvalitetna kopija moda DotA. Kdor je njen veteran in mu ob vzkliku "FFS IDIOT N00b" zasijejo oči, ima domačo stran Heroesofnewerth.com, kjer zadevo v digitalni obliki kupiš za 30 dolarjev plus davek, itak že pod zaznamki. Novinci pa se ji ognite v velikem loku, ker boli. League of Legends je prijaznejši in povrhu vsega (recimo) zastonj. "OMG butl dej pejt spat LoL je za n00be HoN pa za proje tko govoru sm peace." No, to.



● **Majhno število kart bo zbodlo marsikoga, toda svežina v tem žanru že od nekdaj prihaja predvsem iz smeri raznolikih junakov. Ogromno kletvic bo poletelo, preden se boste kakega ozemlja naveličali, saj je treba po njem slehern lik peljati na samosvoj način. No, naj se z novimi bojišči kljub temu podvizajo.**

***Aggressor** je lameass gay noob feeder, ki #$%#$ mamo in sploh vse po spisku.*

zasvojljiv, posrečen igralni sistem ✔ uravnoteženost ✔ tekmovalni potencial ✔ nalinijska robustnost ✔ podpora ✔ obupna, elitistična skupnost ✖ le dve karti ob izidu ✖ neprijaznost do začetnikov ✖ kopija moda DotA ✖

S2 Games

NBA 2K11

Two-kei je tukej! In začne se novotarijsko, eksplozivno, nič kaj klasično, kot bi človek pričakoval od že dvanajste igre v seriji košarkaških simulacij, v katerih občinstvo rado drgne predvsem večigralske obračune eden na enega in se za samotarstvo ne zmeni pretirano. 2K11 namreč svoje privlačno puščaništvo štarta s prvo tekmo končnice prvenstva NBA iz leta 1991. Dame in gospodje, BULLS VERSUS LAKERS!!!!! Hrum množice v nabito polni dvorani!!!! Farboviti snopi žarometov!!! Bikec, ki maha z zastavo!! Where amazing happens! Ja, vem, to je novi slogan National Basketball Associationa. A čisto ustreza starim prizorom.

Šov je logičen. Tedaj ni šlo za navaden finale, niti si nasproti nista stali zgolj proslavljeni moštvi iz Chicaga ter Los Angelesa. Spopadli sta se največji ikoni ameriške košarke tistega časa. Pri Jezernikih je bil to Earvin 'Magic' Johnson – 2,06 metra visoki in 116 kilogramov težki krilni center (power forward), ki je kasneje fasal HIV in zato leta 1991 končal kariero, a ni nehal migati. Pri Bikih pa neponovljivi, legendarni, karizmatični, bestialni, vesoljski, nadangelski Michael 'Air' Jordan – 1,98 metra visoki in 98 kilogramov težki branilec (shooting guard), ki s ciklonskimi zabijanji ter splošno virtuoznostjo zaseda prestol najbolj prepoznavnega košarkaša vseh časov. Te dni je 'njegova zračnost' Jordan lastnik moštva Charlotte Bobcats in uspešen poslovnež. HIVa po splošno dostopnih podatkih nima.

Opilek njegovega bizniserstva je NBA 2K11, omenjena tekma pa je le uvod v novi enoigralski modus, v katerem je treba v vlogi različno starega Michaela najprej opraviti deset izzivov v stilu 'nasuj Celticom vsaj 63 pik, naredi šest podaj in bodi pri tem šekši for da ladies, yo'. Vsi izzivi temeljijo na resničnih podvigih, ki jim je včasih kar težko verjeti. Ko jih opraviš, kar kljub Jordanovim izpostavljenim sposobnostim ni mačji kašelj (težavnost lahko srečoma nastaviš), odkleneš podnačin MJ Become a Legend. Tu rataš mladi MJ v NBAju današnjih dni, pri čemer nisi že spočetka polbog. Pri katerem moštvu se boš udejstvoval in kako boš napredoval, je odvisno od tebe. Jordan + LeBron + Wade pri Heatu? Milina. V bistvu gre za verzijo načina My Player, ki ga je vpeljal 2K10, in je zanimiva za tiste, ki tripajo na edinega človeka, ki je znal v resnici zabiti žogo kot v NBA Jamu ter pri tem moleti jezik iz ust v slogu zblaznelega orangutana.

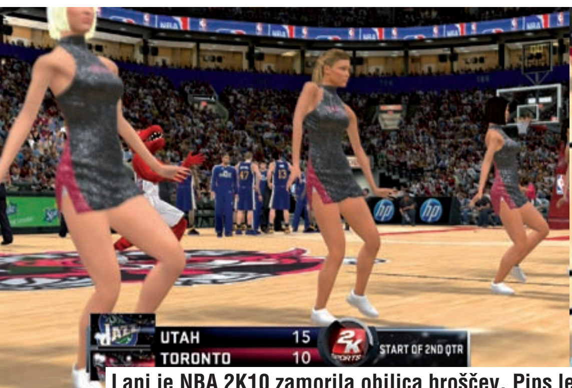
Ostali puščavniki se bodo raje posvetili direktorskemu načinu Association, ki je pretežno enak kot lani, a izboljšan z bolj realističnim obnašanjem konkurenčnih virtualnih trenerjev in 'trade finderjem', iskalnikom primernih igralcev za menjavo po sistemu 'jaz tebi mašino Vujačiča in noč s Šarapovo, ti meni nekaj, česar itak ne potrebujem'. Association ostaja odličen način za lahkotno menedžersko prebijanje časa – pri materi, da je boljši od International Basketball Managerja 2010-2011, ki sem ga inštaliral za sedem minut in ga zbrisal med vreščanjem od groze. Ni perfekten, saj so menjave včasih čisto zgrešene, a vleče. Takisto se morejo udejstvovati v posameznih tekmah, navadni ligi, turnirju in ulični košarki, kjer lahko uporabiš nakajenega Snoopa Dogga, ki repa v enem od komadov, ter se poleg ostalih podnačinov (1 na 1 do 5 na 5, trojke, do 21 pik ...) udeležiš tekmovanja v zabijanju. No, največ časa zna v osami iti v običajni My Player. Tod začneš kot zelenec na izbrani poziciji v košarkaškem taboru, nakar te na draftu izbere moštvo NBA ali se znajdeš pri amaterjih. Točke za frpjski razvoj mnogih vidikov, od meta do atletskih sposobnosti, deloma dobivaš z ločenimi vajami v slogu meta, obrambe ter preigravanja, deloma pa na tekmah. Na srečo tvoj tipček kmalu rata normalno sposoben, ne tako kot v 2K10, ko je imel kljub petdesetim tekmam bildanja statistik dve levi roki in eno nogo. Leseno. Z igranjem kmalu uvidiš, da ima tvoja prisotnost na igrišču ključno vlogo, saj gre voz hitro nizdol, če si na nivoju kmetavza iz Vrdlovcev. A če si dober, fašeš spodobno minutažo in postaneš celo član začetne peterke.

V My Playerju ni vse perfektno. Zlasti v zadnjih sekundah so tvoji moštveniki nedejavni in ti radi ne podajo za zaključni met ali le-tega izvedejo mlahavo. Takisto je znova premalo razgibanosti, zaradi česar se zna modus vleči. Vmes so sicer ključne tekme, ki dajo dvakratne izkušnje, in po srečanjih imaš novinarsko konferenco, kjer lahko na zadano novinarsko vprašanje odgovoriš profesionalno, omledno, arogantno ali klubu zvesto. S tem si višaš ali nižaš priljubljenost v moštvu, v ligi in pri navijačih. A vse to ima na igranje bolj malo vpliva. Po drugi strani pa je My Player orenk poštiman glede na lansko hroščato zmedo. In najbolj pohvalno je, da v njem ni bistveno, da sipaš koše, marveč da si koristen član ekipe. Rating, ki ti ga podeljujejo soigralci, se ti sproti viša in niža, toda daš lahko kup pik in če drugače nisi storil ničesar, boš imel povprečno oceno. Lahko pa nisi prispeval ene same točke in imaš vrhunski rating, ker si omogočal akcije, oviral nasprotnike, bil natančen pri prostih metih, skakal ...

NBA 2K11 s takim pristopom zadene žebljico košarke na glavico, kajti ključ do uspeha je v ekipni, inteligentni igri. Ne rečem, včasih nekdo da kup točk – recimo Jordan – in na lastno pest odloči tekmo. A to ni pravilo. Ko tovrstno pravo, razgibano, moštveno košarko simuliraš v vlogi lastnoustvarjenega lika, ki so-



Jordanov vpliv je tudi v odklepih superg air jordan, s katerimi izboljšaš igralca v My Playerju.



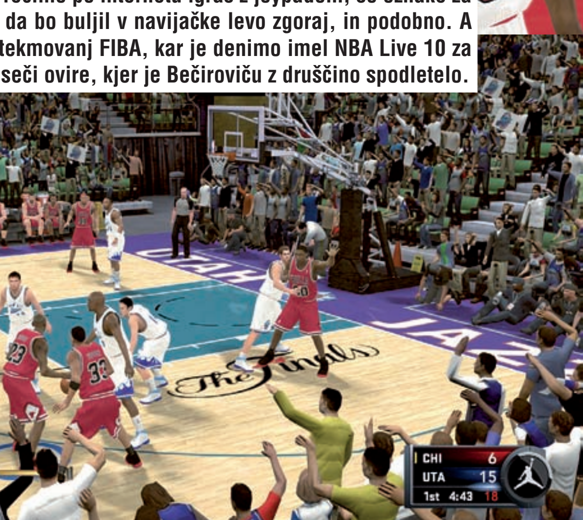




Lani je NBA 2K10 zamorila obilica hroščev. Pips letos ni bil povsem učinkovit, saj nekaj zalege ostaja. Če recimo po internetu igraš z joypadom, so oznake za izbiro igralcev napačne, kak košarkaš včasih zbezlja, žoga leti v tri krasne, ker se je prejemnik spomnil, da bo buljil v navijačke levo zgoraj, in podobno. A hroščave golazni je letos vseeno neprimerno manj. Žal ni svetovnih reprezentanc in moštev ter ustreznih tekmovanj FIBA, kar je denimo imel NBA Live 10 za X360 in PS3. Škoda, saj bi v temle pogonu prav sedlo igrati svetovno prvenstvo v Turčiji in s Slovenijo preseči ovire, kjer je Bečiroviču z druščino spodletelo.











Po tekmi si lahko ogledaš fotografije ključnih trenutkov, ki jih zna igra mojstrsko izbrati. Prav tako vidiš izbiro igralca tekme in slišiš analizo umetnih komentatorjev, ki je boljša od one govorcev na TV Sloveniji. Podrobna statistika je pa samoumevna.







Levo je ulična košarka, v sredini trening, kjer ti špil z ikono pokaže, kakšen je bil izmet, in desno začetni trud v My Playerju. Za vse moduse priporočam joypad, najraje onega za X360. Zanimivo je, da se drseče prestavljanje vsega telesa pod težo nasprotnika godi redkeje kot v prejšnjih delih in zvečine ne pod košem.

deluje s profiči, je občutek božanski. Sploh ker špil občudujoče oponaša različna moštva. Mojega obetavnega organizatorja Snetka Snetkovskega so podraftali Memphis Grizzlies, nakar so me čez kakih petnajst srečanj zamenjali h Golden State Warriors. Pristopa ne bi mogla biti bolj različna. Pri Grizlijih sem zlasti podajal in omogočal akcije Gasolu ter Gayu, pri Warriorjih pa sem se prelevil v točke štampajočo mašino, ki je postala še steber dotlej nezanesljive obrambe. Z 2-4 smo šli na 7-5 in Snetkovski je blestel, le obračun z Lakerji smo izgubili za točko, ker je bilo pokrivati Bryanta skoraj nemogoče. White men can't jump! Kobe je igral, kot bi ga gledal na pravem parketu, tako kot v drugih moštvih Dirk, Nash, Kidd, Parker, Ming ...

Ne le posamezniki, tudi moštva se obnašajo v skladu z resničnostjo. Tekma proti defenzivnim Pistonom bo čisto nekaj drugega kot proti Oklahoma Cityju, kjer multipraktični Kevin Durant sipa iz vseh položajev in mlado moštvo drvi pod koš. Srečanje s Celtici bo sila bolj krčevito od tistega z Wizardi ali Knicki, čeprav tudi moštva s spodnjega dela razpredelnice niso levaška. Umetno pamet gre pohvaliti kljub temu, da včasih dela neumnosti. Mestoma se zdi, da je nepoštena, ampak večinoma gre za to, da se moraš prilagoditi in uporabljati tako subtilno prenovljeni sistem isomotion za finte, ki omogoča mnoštvo finih potez, a hkrati zatira zlorabljanje, kot desno joypadovo gobico za met (shot stick) in izbirati iz množice prednastavljenih akcij. Brez takih naprednosti boš na spodobnih zahtevnostih in simulacijskih nastavitvah tenko piskal. Res pa je, da si lahko narediš košarko bolj arkadno in z drsniki ukažeš, da ti zadeneš vse in računalnik ničesar.

Tudi vzdušje je krepko na nivoju. Animacije košarkašev pred tekmo, ko si ožemajo prepucije v slačilnici ali gredo mimo avtov na parkirišču, so sicer češke. Takisto se igralci ob klopi premikajo robotsko in mnogi frisi res niso za nikamor. Larry Bird pač ni bil tako grd, kot bi nekdo zbrcal buldoga v fris. S stališča količine poligonov se vidi, da je pogon že malo ostarel in da ga zavira vezanost na konzole. Toda šov je na nivoju, folk navija in skandira, pod se blešči, komentar iz dveh ust je izvrsten, odlične akcije (ne le zabijanja!) so nagrajena s posnetki, med četrtinami si deležen napovednikov in statistik ... Ma, seka. Poligonski modeli navideznih košarkašev ter fizika žoge pa so narejeni tako, da marsikak neznalec ne bo ločil špila od resničnosti. 2K11 deluje naravno tako glede gibanja in številnih detajlov, od ščitenja žoge do polkorakov pri fintah, kot tempa in razmerja med eksplozivnostjo ter premišljenostjo. Zlasti navduši izboljšan stik med športniki, obogaten z mnogimi animacijami. Prerivanje je prepričljivo in tisti, ki hoče z glavo skozi zid, je kaznovan z opotekanjem, zaletavanjem, favlom v napadu ali izgubo žoge. Treba je uporabiti glavo, driblati, izvajati akcije, izkoriščati višinsko ali mišičnjaško premoč, uporabljati ščite soigralcev ter iskati prazen prostor za met.

Tudi na liniji? Hja, s to platjo je spet križ. Strežniki so na dan izida igre kot ponavadi klecnili in se pojavili čez dva dni, ko takisto niso bili prav zanesljivi. Tekme proti oddaljenim nasprotnikom, recimo Američanom, znajo biti prav ostudno počasne. Proti Slovencem je dosti bolje, čeprav gladkost v internetnih tekmah niti tu ni idealna in je igranje obrambe težje kot v samotarstvu. Povezava se zna za nameček itak prekiniti in priti v rangiran spopad proti naključnemu nasprotniku je praznik. Treba je iti v čakalnico in s povabili barati folk. Na vsemrežne tekme 5 proti 5 pa kar pozabite, ker je laga kot peska. Spletna plat je tako zaenkrat sicer malo bolj prisebna kot ona v 2K10 in fino je, da se postave (rostri) ob priklopljenosti na net samodejno posodabljajo ter da se lahko udejstvuješ v spletnih ligah. A gladkost internetnih tekem je še vedno daleč od idealne, dostikrat celo od igralne. Tistim, ki bi radi špil nabavili predvsem zaradi slednjih, svetujem, naj spremljajo uradne forume na *2ksports.com/forums*. Zna biti, da bodo avtorji že jutri vse uredili – ali pa, da ne bodo storili ničesar in bodo patchi prišli le za inačici na PS3 in xboxu 360. Tu spletne tekme delujejo bolje, a sta dvakrat dražji, saj pecejeva stane borih 25 evrov.

V določenih pogledih sem od 2K11 pričakoval več. Manjka spodoben tutorial, ki bi začetnike uvedel v že kar strašljivo globino naprednejših elementov, ne da moraš brskati po suhoparnem priročniku in po forumih ter buljiti v Tubo. My Player bi lahko bil bolj dinamičen, med minutami odmora bi lahko v roke prijel tablo in z miško risal akcije, Association pa bi mogel bolj napredovati in vsebovati več popiljenosti. Prejmem recimo ponudbo za menjavo igralcev in si ne morem ogledati statistik ponujenega košarkaša, sup with dat nigga?! Da ne omenjam še zmeraj precej invalidne spletne komponente, ki igro stane dosti višje ocene. Če bi online šibal, kot bi bilo treba, bi ji dal kakih 87, tako pa res ne morem seči v osmico, nizka cena gor ali dol. Smo leta 2010 in ta plat mora biti v resni športni simulaciji poštimana. Ob izidu! A po drugi strani je enoigralstvo obsežno in nenavadno zadovoljujoče, medtem ko lahko špilanje proti kolegom na enem računalniku ali konzoli ob odsotnosti internetnega stresa traja vse leto. In tudi bo, verjemi. Z legendarnimi starimi moštvi, ki so notri poleg novih, ali brez njih, saj je 2K11 najbolj košarkaška košarkaščina doslej.

V Associationu si ekipo oblikuješ po svoje. Potem se je kar težko navaditi na uradne rostre.

***Sneti** je izmenično bik, raptor, oven, grizli, jezernik, kelt in zračni kralj. Od višin se mu že vrti.*

79

najbolj košarkaška košarkaščina ✔ sposobna, raznolika umetna pamet ✔ privlačno, z MJjem cepljeno enoigralstvo ✔ polovična cena ✔ spet težave z nalinijstvom ✖ ni učne ure ✖ napredek bi bil lahko večji ✖

Visual Concepts / Take-Two

Patrician IV

Yohan tovori pivo, meso in gonorejo po odmaknjenih čoških Evrope. Kot v resničnem življenju.

72 zgodovinskost ✔ vzdušje ✔ karierni pristop ✔ pogrešan žanr ✔ težavno učenje ✖ več mest in dobrin ne bi škodilo ✖ švoh preglednice ✖ vmesniške nedoslednosti ✖ brez večigralstva ✖

Gaming Mind Studios / Kalypso Media



● Več prebivalcev v mestu ne pomeni nujno več prometa. Bogataši porabijo precej več sredstev od beračev. Glavni povpraševalec pa je industrija, na katero imamo sicer neposreden vpliv.

Malmö, 16. avgust 1372. Zarukani Hölgerson me je spet nascal. Pristal je pred dvema dnevoma in prodal ves tovor svojega smrdljivega mesa. Cene so zato nikakve in s svojimi prvovrstnimi danskimi šunkami lahko samo še berače futram. Je pa zato medica tu poceni, sto sodov bo v Hamburgu prineslo vsaj 18.000 guldnov. Ko bi le vedel, po koliko imajo tam soljene ribe?

Nekako takle bi bil lahko vpis v dnevnik resničnega srednjeveškega trgovca, ki si je vsakdanji prepečenec služil nekje v pristaniščih hladnejših geografskih širin. Obenem pa skoncentriran povzetek Patriciana IV, karierne realnočasovne pomorske trgovske strategije. Ta primerek dokaj spregledanega žanra se osredotoča na golo mešetarjenje, z vsemi ekonomskimi zakonitostmi vred. In to natanko takimi, kot so veljale okrog leta 1400 na širšem območju severne Evrope. Kot član Hanse (glej okvir) na debelo trgujemo v dvaintridesetih mestih, od Novgoroda do Londona in še naprej. Zato ne čudi, da se glavnina igre odvija na orjaškem zemljevidu tega območja, nakar znotraj posameznih mest pedenamo izredne posle. Recimo popravila, gradnje in najemanje posadke. Tam krojimo tudi lokalno politiko. Na severu in vzhodu pretežno povprašujemo po izdatnih, cenenih osnovnih surovinah (les, opeke, železo), hrana pride z juga (žito, vino, med), prodajne police zahodnih naselbin se šibijo s končnimi izdelki (obleke, orodja, slanina), začimbe pa sporadično najdejo pot iz Sredozemlja. Skupno je v špilu dvajset raznolikih kosov trgovskega blaga, ki dinamično sledi zakonu ponudbe in povpraševanja. Zasičen trg torej strmoglavlja cene in obratno. Pri tem so proizvodne verige omejene in dostop do poceni surovin le pospeši ter poveča izdelavo končnih izdelkov. Volna gre tako za obleke, žito za pivo, konoplja in sol koristita pri sušenju rib. Mesta drugače v različnih količinah in času konzumirajo prav vse dobrine, kar je odvisno od industrije in števila ter kaste prebivalcev (berači, meščani, aristokrati). Ker pa lahko proizvajajo le do pet različnih, je priložnosti za dobičkonosno tovorjenje vedno dovolj, če veš, kaj delaš.

Začnemo čisto na dnu. Od strica iz Lübecka sfehtamo plesnivo pisarnico, malo večji čoln in žepnino za nekaj sodov soli, nakar odplujemo v sončni vzhod. Ali zahod. Po želji. Na začetku je veliko slepomišenja. Zemljevid sicer kaže, katero mesto proizvaja kaj, ne pa koliko, kaj ima v skladiščih in kakšne so cene. Vsaj dokler se tam ne zglasimo osebno ali ne postavimo pisarne. Te niso poceni in jih je treba vzdrževati, pa še narediti jih je moč le ob soglasju meščanov, ki se jim da v rit lesti predvsem z redno in ugodno preskrbo deficitarnega blaga. Tudi posebne želje v obliki kurirjenja in lovljenja piratov naredijo vtis, takisto darovi cerkvi in beračem. Po drugi strani ugled nižajo nedejavnost, spodkopavanje trga, nadlegovanje konkurence in neizpolnjevanje želja. Instantni način za slabo voljo je na primer nakup zadnje smotke začimbe.

S tem, ko flota, ugled in račun rastejo, se odpirajo nove karierne možnosti. Za začetek je treba nagrabiti 80.000 guldnov zgolj za dovoljenje za nakup druge ladje, vredne četrt toliko. Kasneje nadgrajene pisarne omogočijo postavljanje najemniških hišk, manufaktur in skladišč. Gospodarstvo zato spiralno raste, narašča število, zadovoljstvo in bogastvo prebivalcev, z njimi pa naš vpliv. Odpre se možnost za obisk Sredozemlja, kjer na odkritje čaka še dvajset mest, s katerimi pa lahko trgujemo le v omejenem obsegu, z največ dvema (sicer neverjetno poceni) dobrinama naenkrat. Raziskujemo in gradimo lahko vse večje ladje ter naprednejše obrtne delavnice, s čimer manjšamo vhodne stroške, pospešujemo trgovino in večamo proizvodnjo ter skladišča.

Proti sredini igre se lahko potegujemo za župane. Ti odločajo o davkih in izgradnji prestižnih objektov (katedrala, obzidje, okrasje), ki tako ali drugače godijo poslom. Na koncu nam ponudijo službo vodje Hanse, ki je zmožen celo ustanavljanja mest iz nule in tako poskrbeti za popoln trgovski monopol.

Ne gre pa vse gladko, saj prefrigana umetnopametna konkurenca ne počiva. Dobiček usmerja v plovila in gradi fabrike. Kopira tvoje dobičkonosne fure. Zadržuje blago v skladišču in tako umetno viša cene. Mestnim oblastem leze v rit. Kaže sredinec izza obzidja in prosto po Monty Pythonu načelno prdi v našo smer. Ni, da ni. Sčasoma se začno pojavljati pirati, ki skrbijo, da imajo draga oborožena spremstva dovolj dela. Varovanje ladjevja je tako ključnega pomena,


● Pogled v mesto lahko približamo do fac prebivalcev. Ampak dobro. Čemu za vraga se avtorji matrajo pri videzu, če potem ne najdeš tistega, kar iščeš?



● Hanzeatska liga, praprednik Evropske unije, ni imela enotne valute. Lokalno kovani guldni, marke, funti in šilingi pa tudi niso gledali na poreklo lastnika.

saj brez tovora ni profita. Kot da še to ne bi bilo dovolj, se na polovici igre pojavijo izsiljevalski aristokrati in terjajo harač, sicer z obleganjem gospodarsko hitro uničijo mesto. Seveda pa lahko tudi koristijo, če smo z njimi v dobrih odnosih. Lahko jih na primer naščuvamo, da uničijo konkurenco.

Politikantstva je v kasnejših fazah žal močno preveč in resno štrli iz konteksta poslovne simulacije. Zato lahko le masiramo podplate avtorjem, da so vdelali avtomatsko trgovanje. Določimo najvišje in najnižje cene nakupa in prodaje za posamezna skladišča ter vzpostavimo redne ladijske poti s fiksnimi tovori. Ampak, spet. To je zapleteno in brez kakršnihkoli navodil. Človek potrebuje dve uri, da ugotovi, kako zadeva deluje. Gumb za nakladanje in razkladanje je recimo prav mojstrsko skrit.

Kapitane je moč trenirati v trgovanju, boju, hitrosti in mehankarskih sposobnostih. Število flot je neomejeno, je pa smiselno uporabljati isti tip barkač. Od sedmih vrst namreč nekatere ne zmorejo čezmorske plovbe, druge imajo preglobok ugrez za plutje po rekah, tretje s počasnostjo ovirajo preostanek flotilje. Patrician premore tudi čisto korektno pomorsko bojevalno komponento. Običajno plovilo najprej opremimo z dragimi topovi in gremo patruljirat, terorizirat konkurenco ter ganjat gusarje. Sam spopad je tipična pokaži-in-klikni simulacija z nekaj taktičnimi izbirami (napadalno, obrambno, pobeg) ter štirimi vrstami streliva, ki se razlikujejo po škodi in dometu. Dobrodošla je možnost avtomatičnega izida boja, saj strateški računovodje ne maramo očitnega nasilja.

Zamera leti predvsem na odsotnost učnega scenarija. V zgodovinskem kampanjskem načinu sicer dobimo nekaj začetnih kratkih navodil, a nobenega namiga o naprednejših trikih. Drugi modus, peskovniški, se od prvega razlikuje še po možnosti nastavljanja zvitosti umetne pameti, števila mest, prebivalstva in naključenjem resursov. Večigralstva pa ni. Škoda, ker bi istočasna gradnja trgovskih imperijev sedla. Pravijo, da bo, ko bo in če bo. V dodatku. Tudi preglednic je premalo in so preveč omejene, tako da kasneje v igri hitro spregledaš konvoj, ki je začel delati izgubo, ali prepolno skladišče, ki redno zavrača nove pošiljke. Upočasnjevanje na račun nadzora pa pač ni kul. Vmesnik je sicer luštkan, a nedosleden, vse nekam štrli razen tistega, kar trenutno iščeš. Zato pa ne gre ničesar očitati grafiki, kameri in glasbi, ki se spreminja glede na geografsko lokacijo. Dude na Škotskem, pihala na Švabskem. Vse to pripomore k sijajnemu vzdušju.

Patrician IV je v vsakem primeru nišen izdelek, ki povprečnega igričarja brez knjigovodske žilice začne frustrirati in/ali dolgočasiti, še preden razvije jadra. Tudi pravoverni trgovski strategi mu očitamo nedoslednosti, brezvezno rinjenje v politiko in spletkarjenje. Kljub neskončnemu številu permutacij ne bi škodila kaka dobrina in mesto več. Po drugi strani pa zadeva vleče, saj je zelo dinamična, kar se pri tovrstnih naslovih dogaja redko, in vsekakor smo lahko Kalypsu hvaležni za spodobno obuditev nekdaj ponosnega žanra. Čakamo na Ruse, da jih kopirajo.



Letni časi vplivajo na proizvodnjo surovin. Sredi zime cena pšenice in konoplje strmoglavo naraste. Pomen skladišč tako dobi povsem novo razsežnost.



Bi trgoval z nami? Lahko, ampak po naših cenah. Bi rad odprl biznis? Hja, še malo žgančkov prej pojej. Kaj, a župana bi se šel? Poliži ga vsem meščanom.

PATRICIAN IN TRGOVSKE SIMULACIJE

Izvirni Patrician, kateremu pripada spodnja slikica, je tako starodaven, da bo marsikateri bralec moral pobrskati po spominu svojega fotra. Gre za prvi in zelo lepo sprejet izdelek lani propadle nemške programerske hiše Ascaron (Sacred, Port Royale) iz leta 1992, ko so na omizjih kraljevale amige in so trgovske simulacije dosegle zenit. Potem pa vse tiho je bilo. Dvojka in trojka sta bili povsem spregledani, očitali so jima kompliciranost in neprijaznost. Franšizo so za četrti del prodali Kalypsu, ki je v ta namen zbobnal novo razvojno ekipo in jo splavil pod imenom Gaming Mind Studios. Od bolj znanih naslovov zadnjih nekaj let sta Patricianu najbolj sorodna East India Company (J194, 65) in Anno 1404 (J193, 84).





ZGODOVINSKI ŠNELKURS

Hanzeatska liga ali na kratko Hansa je bila mreža trgovskih pisarn (kontorjev), ki je delovala predvsem na območju Baltika in Severnega morja, četudi je njen vpliv segal daleč v Sredozemlje. Zametki združbe so nastali v 13. stoletju, ko so važnejša neodvisna (priznavala so samo svetorimskega cesarja brez posrednikov) severnonemška mesta začela sklepati politična in trgovska zavezništva. Primat je prevzelo mesto Lübeck, nakar je skupaj s Hamburgom, Bremnom, Rostockom, Kelmorajnom in drugimi s pisarnami preplavilo omenjena območja. Na vrhuncu moči, v drugi polovici 14. in v 15. stoletju, so jih imeli okrog dvesto in so v njih obrnili pošteno količino cekinov. Vmešavali so se v vojne, določali zakone, omejevali pravice nečlanom cehov in so bili na splošno par sto let bog in batina tistega konca Evrope. Konkurenca, zlasti danski, švedski in angleški vladarji, so imeli tega počasi poln kufer. Zato so poskrbeli, da je začel vpliv Hanse v 16. stoletju upadati, k čemur so pripomogla še notranja nesoglasja in odkritje novih čezoceanskih trgovskih poti. Zadnja hanzeatska pisarna je zaprla duri v Bergnu na Norveškem leta 1754 in ima sedaj status lokalnega diznilenda.

"Gotovo je lesen," odmahne Aggressor le hip, preden se sovrag s tankom zapelje čezenj.

76 inovativne ukane ✔ globina ✔ podoba ✔ uživaški večigralski boji ✔ dolgočasna kampanja s slabimi liki ✖ luknjav nadzor ✖ švoh pamet v skirmishu ✖

Eugen Systems / Ubisoft

R.U.S.E.

Maja 1944 se je nemški oklepni general Hans Cramer vračal v Nemčijo, kamor so ga zaradi hude astme iz ujetništva izpustili zavezniki. Ob tem je, misleč, da se pelje čez pokrajino Kent v južni Angliji, zapazil hudo koncentracijo 21. zavezniške armadne skupine, ki se je pripravljala na invazijo v Francijo, in ob prihodu takoj poročal generalštabu. Videti je bilo logično. Kent je Franciji najbliže, saj leži nasproti Pas-de-Calaisa, proti kateremu se bo očitno pognalo ladjevje. Toda čeprav je Cramer res videl 21. armadno skupino, ni potoval prek Kenta, kot so mu natvezili Britanci, marveč tristo kilometrov zahodneje. Junija 1944 so zavezniki napadli – presenetljivo v Normandiji, ne v Pas-de-Calaisu.

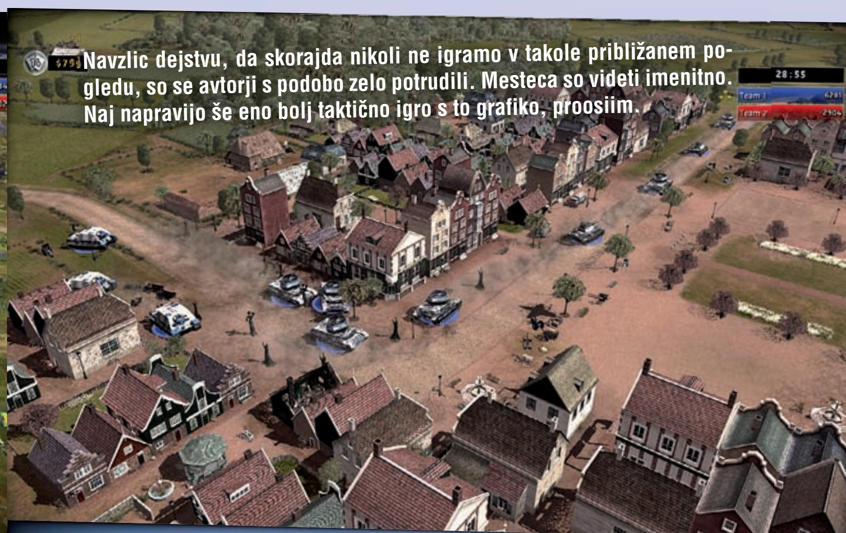
V realnosti vojaških spopadov ne odločajo le tankovski naskoki, marveč tudi trganje preskrbovalnih linij in informacijska vojna. Sovraga, ki ga ne vidiš, ne moreš napasti. V realnočasovnih strategijah je obveščevalstvo ponavadi sesekljano na pošiljanje izvidniških enot po karti. Ubisoft pa se je z R.U.S.E. O.D.L.O.Č.I.L., khm, odločil ta vidik postaviti v središče pozornosti. V osnovi gre za preprost RTS. Znajdemo se v drugi svetovni vojni, kjer na C&Cjevski način gradimo bazo, iz skladišč, razporejenih po kartah, zbiramo zaloge ter z njimi štancamo tankce in soldate šestih vpletenih narodov. To so Američani, Britanci, Nemci, Sovjeti, Francozi in Italijani. Seznam opreme je obsežen, saj najdemo vse mogoče, od pehote in oklepnih avtomobilov do vsaj petih vrst tankov na frakcijo, plus topništvo, lovce na tanke in letala. Le barkač in podmornic ne ne, saj ozemlja ne premorejo velike vode. Ker so strani samostojno uravnotežene, pa je jasno, da frči zgodovinska verodostojnost skozi okno, saj se italijanski tanki v resnici pač niso mogli bosti s sovjetskimi, kot se v igri.

Toda drugod zna biti R.U.S.E. bolj skladen z realnostjo. Razdalje, na katerih oklepniki odpirajo ogenj, so navdušujoče in ozemlja velikanska! Kamero na več mestih v približanem pogledu upreš v sosednja hribovja in občuduješ panoramo. Eugen Systems (Act of War) so se z grafičnim pogonom nadvse potrudili. In kaj je to – ko frcam miškin kolešček, se pogled še kar oddaljuje? Oho, vsa karta je pod mano in tankci so se spremenili v barvne žetone, ki so lično naloženi eden na drugega, da gruče laže premikam! Končno se je nekdo učil od Supreme Commanderja. Toda čakaj malo! Zakaj se mi zdi, kot da sploh nisem na bojišču, marveč da zrem na mizo v vojaškem štabu? Okrog ozemlja vendar koracajo možje v uniformah in slišim se zvok strojepisk! Kakšna prevara je to?!

Ne, ko gre za smisel, R.U.S.E. ne okoliši. Z vtisom, da zremo v poveljniški zemljevid, da takoj vedeti, da bodo najpomembnejše odločitve padale v najbolj odmaknjenem pogledu. Prej omenjena velikost ima svojo vlogo. Ko enote nekam pošljemo, potrebujejo dosti časa, da se pojavijo na cilju – časa, ki je izgubljen, če jih pošljemo v napačno smer. In hkrati časa, ki ga lahko sovrag izkoristi, da jih prestreže ali kako drugače onemogoči. Zgrešeni ukazi se vrnejo kot bumerang in prav na tem R.U.S.E. gradi pristop, ki ga predstavljajo (proti)obveščevalski ukrepi – ruses. Ruse v angleščini namreč ne pomeni česa moskovskega, ampak zvijačo, ukano. Vlečemo jih iz zaloge, ki se samodejno obnavlja, in z njimi spreminjamo lastnosti posameznih sektorjev, na katere je razdeljeno bojišče. Njihovo trajanje je časovno omejeno na nekaj minut, zato se razmere nenehno spreminjajo. Katere in kdaj bomo zmetali sovragu v fris, je povsem naša odločitev. Omejuje nas le maksimalna količina dveh na območje in njihovo počasno obnavljanje, ki traja približno eno ali dve minuti, odvisno od scenarija.

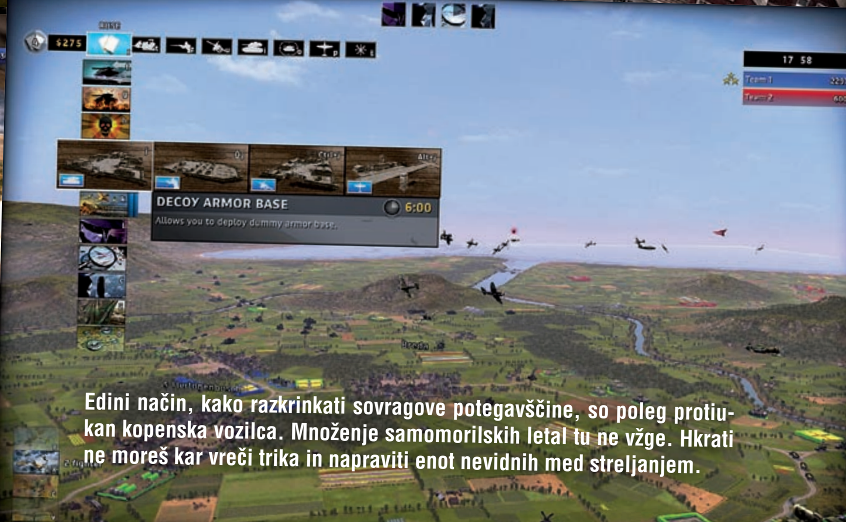
Nekatere ukane so očitne, recimo vohun, ki razgali sovražne enote, radijski molk, ki potuhne naše soldate, in kamuflaža, ki skrije stavbe. Med zanimivejšimi so dekripcija, ki razodene nasprotnikove ukaze, prevara, ki pehoto v sektorju zamenja s tanki, in slepilni manevri, kamor spadajo tako kartonaste bazne hiške kot leseni tanki. Preostanek jih udari po morali na-


Odsotnost vmesnika za grajenje in ukane z večine slik ni naključna. Ko ga ne potrebujemo, se v celoti ugasne. Tedaj ostanejo le števci v zgornjih kotih in značke z zagrabljenimi vozilci ob spodnjem robu.


Navzlic dejstvu, da skorajda nikoli ne igramo v takole približanem pogledu, so se avtorji s podobo zelo potrudili. Mesteca so videti imenitno. Naj napravijo še eno bolj taktično igro s to grafiko, proosiim.



Kampanja se lahko za svojo dolgočasnost zahvali predvsem dejstvu, da te dve tretjini časa vodijo za roko kot šolarčka, ki ne ve, kako spraviti dva tanka čez most. Tudi konzolaši že znajo več kot le to!



Edini način, kako razkrinkati sovragove potegavščine, so poleg protitankovska kopenska vozilca. Množenje samomorilskih letal tu ne vžge. Hkrati ne moreš kar vreči trika in napraviti enot nevidnih med streljanjem.

sprotnika in povzroči, da jo v boju njegove enote hitreje podurhajo, ali podžge naše, da se borijo do bridke smerti. Osebno sem pogrešal prijem, s katerim bi sovraga prisilil v prijateljski ogenj, pa seveda onega, ki bi njegova vozila ukoreninil na mesto. Ravno omrtvičenost je bila namreč v drugi svetovni najpogostejša posledica motenj v poveljniški strukturi.
Kako drugače se R.U.S.E. zaradi svojih U.K.A.N. igra od tipske predstavnice žanra? Odgovor se glasi, da bo zmagal tisti, ki bo upošteval tako klasični RTSjevski zakonik kot smelo uporabljal zvijače. Igra ne stavi vsega le na trike, ampak je zanimiva tudi sicer. Mašinerija uboga princip kamen-škarje-papir v surovi obliki. Če se pehota na odprtem znajde pred tanki, ji ni rešitve, enako velja za letala in protizračno obrambo. V gozdovih in mestih je štorija obrnjena, saj se pešadija tam lahko skrije ter pripravi grde zasede. Pohvalno je, da je na zemljevidih množica urbanih in gozdnatih preprek, zato bitke ne minejo v dirjanju z eno vrsto tanka. Soldatje lahko poleg tega zasedejo nasprotne bazne hiške in že en dobro tempiran skok padalcev lahko obrne razmere na bojišču.
Vozila nimajo pokazatelja 'zdravja', marveč se poškodbe kažejo na modelih, ki počrnijo in začno goreti. Ob znatni izmaličenosti nad njimi izgubimo nadzor in se začno umikati. Če se udarci nadaljujejo, gredo tanki po gobe, sicer se hitro sami od sebe spet popravijo. Popreproščenost se nadaljuje z dejstvom, da ne nabirajo izkušenj. A naj to ne zavede, da jih lahko množično žrtvujemo, saj so so dragi in se gradijo počasi, krepnejo pa hitro. To da še večji poudarek razpostavitvi in s tem prednost premisleku pred hitrostjo, saj priložnosti za popravljanje napak ni veliko. Zato je igra prijazna tistim s karpalnim sindromom. Kaj ti pomaga ustrezna kombinacija vojaštva, če je čakalo na lažni naskok, medtem ko ti je falot pripeljal tanke na zadnja vrata? Psihološke igrice so podkrepljene z dejstvom, da je prizorišče v bistvu odkrito in vidimo, kje so vse enote, razen skritih v zasedi – ne vemo pa, kakšne vrste so in ali so prave. Raznolikosti je ravno prav, da imamo vselej na voljo več prijemov, a hkrati je igra dovolj preprosta, da bo potegnila manj izkušene.
Umetna pamet v skirmishu ni na visoki ravni, zato mehanizmi zasijejo šele v boju med ljudmi. Naše zvijače koristijo vsemu moštvu in dobra komunikacija je dobrodošla. Proti izkušencem ti ukrepi hitro poidejo in igra postane hudirjevo napeta, ko ne veš, kaj se na karti zares dogaja. Fenomenalno. R.U.S.E. realnočasovke najbolj neposredno doslej približa šahu – ampak takemu, kjer ne veš, če je konj morebiti kraljica. Eugen so za večigralske manijake pripravili 23 kart za dva do osem igralcev in v redu nalinijsko ogrodje z močnim iskalnikom strežnikov in hitrih iger ter snemanjem replayjev.
Povsem drug špas pa je žal enoigralska kampanja, ki je občutno slabša od multiplayerja. Triindvajset nalog obsega, ki vas bodo zaposlile za dober ducat ur, kar za RTS ni kajvemkaj. A glavni problem je razvlečenost in duhamornost stopenj, med katerimi je prvih deset itak uvajalnih. Šele nato računalo pred nas postavi nekaj približno izzivalnega, pa tudi takrat je velikost kart le redko izrabljena za lepe manvere. V vlogi anglo-ameriške sile nas igra vodi po zgodovinskih bitkah severne Afrike in Italije (pohvala!), pa skozi Francijo v rajh. Toda nosijo jo tako brezzvezni in antipatični liki, da te vsakih deset minut mine poslušati njihovo slabo govorjeno žlobudranje. Izmišljenega ameriškega generala, ki nas predstavlja, bi sploh usekal čez gofljo. Nato pa še tistega, ki si ga je izmislil. Škoda, saj R.U.S.E. nima težaške Ubijeve zaščite proti kopiranju iz Assassin's Creeda 2 (uporablja Steam) in smo pričakovali, da bodo v enoigralstvo vložili več.
Mlahava kampanja ni edina opaznejša slabost, kajti ob bok ji postavljam preveč poenostavljen nadzor. Resda je razpostavljanje žetončkov po ozemlju bistvenega pomena. Toda nemalokrat bi si želel enotam natančno določiti obnašanje, ne formacijam, ne tankom pa se ne da ukazati usmerjenosti! Norost gre tako daleč, da ni niti postavke za prenehanje ognja, zato se redno zgodi, da z artilerijo poškodujemo zavezniške enote, saj ji ni moč zapovedati, naj za vraga preneha. Take neresnosti iz R.U.S.E. napravijo igro, ki jo je fajn pognati na LAN-zabavi ali po napornem dnevu za sproščujoče boje, do odličnosti pa ji zmanjka nekaj stopnic. Je pa ideja zanimiva in upam, da jo v morebitnih nadaljevanjih ali razširitvah razvijejo, saj so z njo nasprotniki starcraftovskega klikotanja dobili v redu alternativo. Ni ga čez zvijačno hehetanje v pripravi masterplana ... dokler ne pogruntaš, da si ti tisti, ki se mu ostali režijo.

U.K.A.N.A. NA T.V.

R.U.S.E. je prva realnočasovka s sočasnim izidom na PCju, xboxu 360 in playstationu 3. Strojna podhranjenost konzol v primeri s spodobno močnim računalom se kaže v omejitvi večigralstva na do štiri ljudi (na PCju osem), medtem ko lahko vsak sodelujoči nadzoruje največ petdeset enot. Kontrola z joypadom je na obeh konzolah standardna, s križcem v sredini zaslona in vrstičnimi namesto krožnih menijev. Zanimivost pa je podpora movu na PS3. Pogled po zemljevidu premikamo z navigatorjem, medtem ko križec sledi mahanju z move controllerjem. Žal se tovrsten nadzor po natančnosti in odzivnosti ne more kosati z mišjo, saj je zamik nadležno očiten. Čudna je tudi vezava primikanja pogleda na zamahe, saj bi bolj sodila na gumbe. A kljub temu je move v R.U.S.E. zaradi osvobojenega kurzorja dobra, čeprav utrudljiva alternativa. Podpore kinectu do nadaljnjega ne načrtujejo.

S puščavskimi, zimskimi in evropsko travniškimi odtenki so poskrbeli za barvno raznolikost zemljevidov. Želel bi si le še kakega zares tridimenzionalnega ozemlja z visokim hribovjem na pošrek.

Ko se nad enoto izriše takle klicajček, to pomeni, da jo hočejo možje pobrisati. Začno se gibati vzvratno in nad njimi izgubimo nadzor. Z izgubami je treba biti zelo pazljiv, saj nasprotniku prinašajo točke.

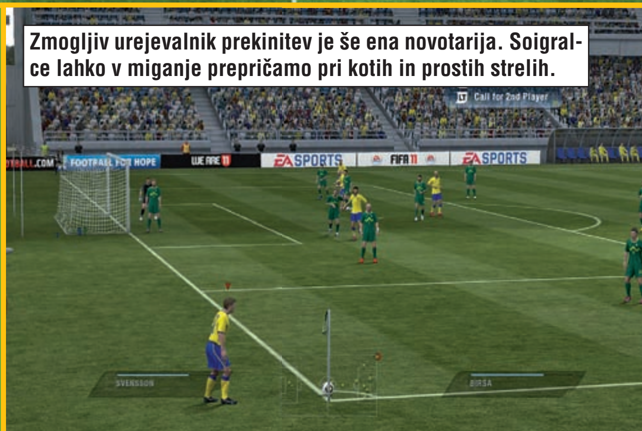
Ko pošljemo gručo vozil na rajžo, se lepo organizira v pravilno in pametno postavljeno formacijo. Ravno zaradi tega je toliko bolj nepojmljivo, da nimamo nadzora nad tem, v katero smer je obrnjena.

Štorija se zdrami šele proti koncu in kampanjo pogumno popelje v popolno fantastiko, saj naokoli mečemo tudi (KVARNIK) jedrske granate. Ampak za špil takega kalibra je ravno skok v to smer kot nalašč.

FIFA 11



Ko greš s Fifo 11 enkrat na splet, ni več poti nazaj. Z mn3njalničarji se za srečanja dogovorite v namenski temi, sicer pa obiščite kanal #fifjansa na IRCnetu, kjer se rulja takisto zbira.



Zmogljiv urejevalnik prekinitev je še ena novotarija. Soigralce lahko v miganje prepričamo pri kotih in prostih strelih.



Ponovljenih posnetkov v Fifi 11 na računalih ni moč shraniti lokalno. Zakaj že?!



Vratarjem se je kvocient nogometne inteligence še povečal. Z razdalje se dobro upirajo silovitim kanonadam, neprimerno manj problemov kot lani pa imajo tudi s postavljanji pri predložkih.

V zimzelenem svetu nogometnih simulacij poteka sveta vojna med nizoma FIFA in Pro Evolution Soccer. Razlogov za bojkot tako ene kot druge fuzbalščine smo imeli računalničarji sicer precej. Konami je po letih oranja ledine zapadel v čedalje bolj rutinsko osveževanje bivšega kralja, dočim so se veljaki na čelu mogotca Electronic Arts odločili, da si pecejaši ne zaslužimo next-gen Fife, ki že vrsto sezon mazili čute lastnikom xboxa 360 in PS3ja. Namesto tega so nas posiljevali z vedno bolj starikavo inačico, ki je zrasla na playstationu 2. No, do letos, ko naj bi oba tabora na računalnikih končno zakorakala v žogobrcno renesanso. Sta res?

FIFA 11

Juhej, končno Fifa, ki je enaka tisti, ki letos krasi naprednejše konzole! Rajt? <tišina> Rajt!? E, skoraj. Fifa 11 za računala je, grobo rečeno, našminkana predelava lanskoletne Fife za PS3 in X360. Le da so kanadski avtorji primaknili nekaj grafičnih drobtinic, ki so krasile letošnji World Cup. To pomeni, da bomo v njej zaman iskali dobrote iz Fife 11 za PS3/X360, kot sta mehaniki 'pro passing' in 'personality plus', ki na konzolah botrujeta še verodostojnejšemu obnašanju digitalnih umetnikov na zelenici. Takisto ni igranja v vlogi vratarja, osveženega izvajanja enajstmetrovk, shranjevanja ponovljenih posnetkov na trdi disk, vnosa navijaških napevov in še kakega bonuska, denimo (plačljivega) tedenskega osveževanja forme igralcev v Live Seasonu. Po eni strani sicer drži, da je najvidnejši napredek zadnjih let zabeležila ravno Fifa 10 in da novosti v konzolni enajstici niso pretresljive. Po drugi pa je dobiti nekakšno Fifo 10,5 res trapasto.
Okej, to rekši se preselimo na zeleni pravokotnik, kjer na nevšečnosti iz prejšnjega odstavka človek na srečo hitro pozabi. Če ste do včeraj po sili razmer nabijali žalostni skupek kode, zvan Fifa 10 za PC (J195, 58), se boste že po začetnem stiku z novogeneracijskim stvarstvom počutili v nogometnem raju. Pozdravijo nas dizajnsko všečni, balasta oteti meniji, ki gostijo kup načinov in domala vse znane klube ter reprezentance, kajpak pokrite z uradno licenco. Tu je vselej dostopna vadbena arena, kjer se učimo driblerskih trikov in se kratkočasimo med včitavanjem srečanj. Par ducatov do zadnjega sedišča oblikovanih realnih stadionov ter volumetrična trata pa kar kličejo po tem, da se zapodimo po njih. Fuzbalerji so prepoznavni že od daleč. S tribun valuje pesem tifozov, medtem ko se komentatorja ne omejujeta le na spodobno opisovanje dogajancije na igrišču, pač pa znata povedati marsikatero glede izbranega prizorišča ter medsebojne zgodovine tekmecev. Rušilna prezentacija in pristno vzdušje Fifi kot seriji nista tuji, a korak naprej je letos tudi s tega vidika kričeč.
Še glasnejši je po igralni plati, saj gre glede na prejšnje Fife za žival iz naslednje kvalitativne dimenzije. Pozabite na staro lesenost premikanja umetnih športnikov, napol arkadno odbijanje usnja in, no, tako rekoč na vse, kar so na PCju nudile pretekle inkarnacije špila. Žogobrcarska pljuča desetice so namreč nekaj najboljšega po evrogolu s sredine igrišča. Tako zaradi prelomnega, analogno 360-stopinjskega vode-

Case s kopačko v roki in solzico na obrazu prisostvuje oživitvi odpisane fuzbalščine.

navdušujoča igralnost ✔ tehnična odličnost ✔ tekoče večigralstvo ✔ pecejaška FIFA, ki ne zaudarja ✔ odsotnost pritiklin s konzol ✖ pretežno enaki načini ✖ kupček nedodelanosti ✖

85

Electronic Arts

nja žoge, ki za razliko od lanskega poskusa res dopušča popolno svobodo pri gibanju in načrtovanju akcij. Kot zavoljo odlične fizike, sparjene s prvovrstno animacijo. Ko uzremo svileno eleganco, s kakršno se po igrišču sprehajajo zvezdniki, kot so Villa, Sneijder, Ronaldinho in Kaka, se nam milo stori. Realistično potovanje idealno obtežene žoge občutimo tako pri vsakovrstnih podajah, ki jih lahko pri vklopljenih ročnih nastavitvah (slavni 'manual') dostavimo na decimeter natančno, kot pri prefinjenih in običajnih strelih z razdalje, katerim so moč povečali do topniških proporcev. Še dobro, da so vratarji na splošno sposobni in ne trpijo za sindromom deskastega odbijanja žoge, ki je v preteklih Fifah znal skaziti obraz fuzbalskega realizma.
Predvsem pa sta za pričaranje občutka, da ne nadzoruješ več enajstih figuric iz lepenke, marveč ljudi, ki si lastijo gravitaciji podvržena telesa, zaslužna sistem preigravanja ter mehanika, zadolžena za trke in prerivanja nogometašev. Fuzbal je pač kontaktni šport in nekaj najlepšega, kar si lahko zaželi ljubitelj televizijskega fuzbalskega spektakla, je občudovati, kako se se Felipe Melo ter Dejan Stankovič na italijanskem derbiju žokata ob avt liniji, pri čemer si pomagata z rokami, nakar en pade, drugega pa hitrostni momentum odnese čez črto. Ali kako Ribery preskoči Sergia Ramosa, ki se mu je z brutalnim nizkim štartom nameril amputirati nogo, in se po pristanku komajda uspe obdržati pokonci.
No, ker brezmadežne preslikave najlepše igre od špila (še) ne gre pričakovati, ne manjka stvari, ki bi lahko bile izvršene bolje. Napadalna faza rahlo prednjači pred obrambno in zaradi malce preveč učinkovitih nizkih štartov trpi igra na sredini. Pri igranju z asistiranimi podajami in streli usnjevina često potuje, kot bi bila na tirih, kar zna ob lenobnem igranju privesti do ponavljanja situacij na igrišču. Lobi so pretirano efektivni. Taktični meni ni tako bogat kot PESov. Surova telesna moč je v primerjavi s hitrostjo in agilnostjo nekoliko preveč poudarjena, saj gorostasni in štorasti bek De Ceglie v resnici ne bi mogel tako suvereno zadrževati nadzvočnega Messija. Dasi ga lahko slednji kadarkoli pusti v prahu. Ampak, no, za take in vse ostale reči je tu resnični fuzbal.
Kar se tiče modusov, se vsebina s prehodom na svežo nogometno matriko ni bistveno popestrila. Malo pa le. V pokrpanih oblačilih se vračajo ponarodeli menedžerski, turnirski in 'be a pro' način. Novost pa so profesionalni klubi, lastnoustvarjene ekipe, v katere je moč po spletu povabiti kolege in se pomeriti proti drugim izmišljenim moštvom. Ravno internetno večigralstvo je tisto, kjer se bodo najdlje zadrževali ambiciozni Fifaši, saj je merjenje talenta z živimi nasprotniki bržkone najboljši del izkušnje. Problemov s povezavo ni, vmesnik pa je dovolj modern. Škoda le, da online tudi letos podpira igranje največ pet na pet, medtem ko gre v konzolni verziji enajst na enajst. Švajnen!
Ta manjši, docela nepotrebni zaostanek v primerjavi z aktualno verzijo za PS3 in xbox 360 je tisti, ki sicer navdušujočo Fifo 11 stane še višje ocene. A do naslednje sezone, ko naj bi prišlo do dolgo pričakovane izenačitve ponudbe, bomo zdaj precej laže potrpeli.

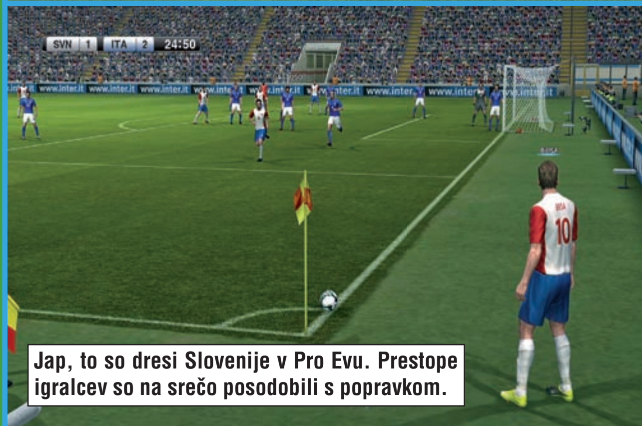
Pro Evolution Soccer 2011

Pro Evo je v zadnjih štirih edicijah zagrešil nekoč nepredstavljivo hudodelstvo. Z neskončnim premikanjem drsnikov in blagim, kvečjemu površinskim poseganjem v nogometno kodo se je uspel zameriti taistim trdojedrnim ljubiteljem, ki so v temnih časih Fifinega monopola širili njegov evangelij in mu pomagali do prestola. Mnogi izmed dotičnih so hočeš nočeš (hočeš!) prestopili na stran EAjevega prvaka in naj se

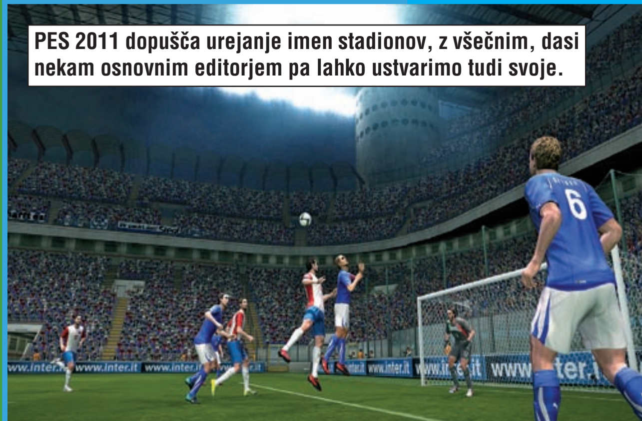
PES 2011

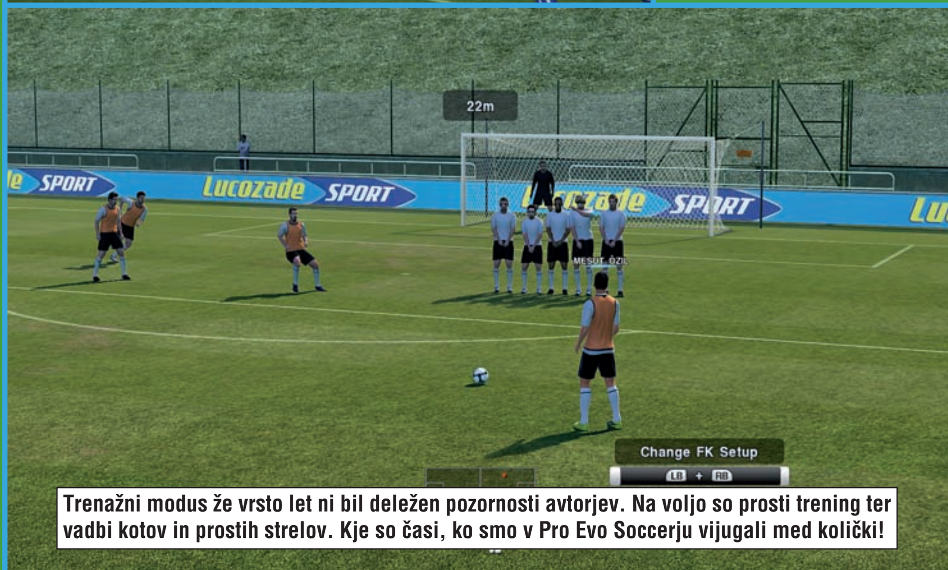


Občutek o različnih dimenzijah igrišča je bolj kot ne posledica malenkostno drugačne postavitve kamer in tempa. Messi zelenico v domala enakem času preteče tako v PESu kot v Fifi.



Jap, to so dresi Slovenije v Pro Evu. Prestope igralcev so na srečo posodobili s popravkom.


PES 2011 dopušča urejanje imen stadionov, z vsečnim, dasi nekam osnovnim editorjem pa lahko ustvarimo tudi svoje.



Trenažni modus že vrsto let ni bil deležen pozornosti avtorjev. Na voljo so prosti trening ter vadbi kotov in prostih strelov. Kje so časi, ko smo v Pro Evo Soccerju vijugali med količki!



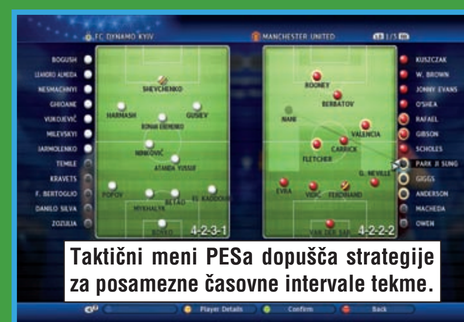
Med včitavanjem tekme se zadržujemo v revni vadbeni areni, nakar prizorišče hipoma mutira v štadion. Vzdušje je nepopisno.

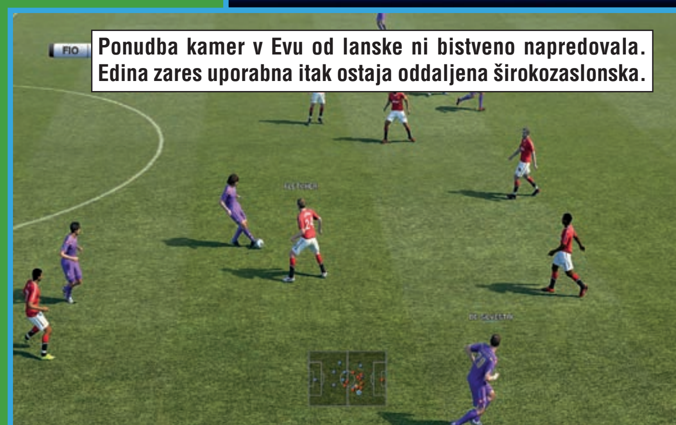

Svoj obraz lahko v špil vnesemo prek EAjevega portala, sekcija 'Game Face'.

je slavni producent Šingo 'Seabass' Takatsuka s sodelavci še tako trudil (se ni!), nove revolucije do lanskoletne izdaje ni uspel zanetiti.
Ampak, hm, tokrat so pri Konamiju čisto zares zavihali rokave. Vsakomur, ki se je s Pro Evom 2010 ukvarjal več kot en popoldan, bo že po urici v družbi novinca jasno, da so nadgradnje simulacijske srčike letos padle na plodna tla. Umetni športniki se zdijo težji, njihove animacije so polnejše, gladkejše, skorajda fifovsko buržoazne, dočim je gibanje tako kot pri EAjevem tekmecu polnokrožno, vsestransko ter povsem analogno. Namečkoma je na odpad romal dobršen dela značilno pinkponkastega odbijanja in podajanja okroglega usnja. Tako zaradi dodelane fizike kot dosti naravnejšega sistema oddajanja žoge, ki ga zdaj spremlja enak merilnik za določanje moči kot pri strelih in visokih podajah. Resnična manualnost je pri tem oddaljena le za tiščanje levega sprožilnika na ploščku ali ustrezne tipke, kar bo h kombinirani rabi napol vodenih in ročnih podaj prepričalo marsikoga, ki se je slednjih v prejšnjih verzijah otepal. Najboljše od obeh svetov dalje nudi unikatno preigravanje. Z drezanjem desne gobice kot prej izvajamo posamezne karafeke, z zaporednim potiskanjem paličice v eno od štirih osnovnih smeri pa lahko z zvezdniki v spektakularne kombinacije povežemo največ štiri trike, ki smo jih prej izbrali v namenskem meniju. Poguntavščina še kar deluje in ni od muh, dasiravno bi bržkone bolj sodila v kak PES Street, če bi ta obstajal. Najbolj očitna posledica novih mehanik je, da je sveži Pro Evo v splošnem bistveno bolj organski fuzbal kot njegovi bratje iz bližnje preteklosti. Res pa je, da se tista latentna navitost iz zadnjih let, ki se odraža v nenadnih pospešitvah igre in žoge ter peklenskih podajah v prostor, ni porazgubila v tri krasne. Predstavljate si estetsko neoporečno akcijo Barcelone z desetimi zaporednimi podajami na prvo, jo dvakrat pospešite in dobili boste nekaj, kar zelo spominja na določene trenutke iz PES 2011. Kar pa seveda še ne pomeni, da je igra v primerjavi s Fifo 11 arkadna. Igranje vseeno krojijo simulacijske prvine. Dodelave rutin, ki poveljujejo prerivanju, vlečenju za drese in moda, padanju čez nasprotnike ter ostalim medsebojnim interakcijam nogometašev, skrbijo za to, da tempo ne preskoči meje dobrega okusa. Le nekoliko drugačno, samosvojo, direktnejšo vizijo tega, kako naj bi izgledala digitalna preslikava najpopularnejšega športa na obli, si pač lasti PESnik za 2011.
Je torej vse dobro? Hja, niti ne. Dasiravno nas pri teptanju trave letos vseskozi spremlja že malo pozabljen občutek, da je niz krenil v pravo smer, tale Pro Evo ni povsem nov. Stare in nove nevšečnosti so Seabass in klapa sicer pometli pod preprogo, niso pa jih čisto skrili. Na tem mestu gre recimo omeniti sodnike, ki se še niso povsem naučili razlikovati med nizkim štartom na piščal ter takim, s katerim se slednje sicer dotaknemo, vendar pred tem žogo jasno zadenemo. Rumen karton si prislužimo v vsakem primeru. Dalje je tu sumljivo nihanje zaznane hitrosti strelov, saj nas računalnik z roba kazenskega prostora često presenetí z navidez polžjimi prefinjenimi udarci ob vratnico, ki golmanom kalibra Buffona ali Casilliasa ne bi smeli povzročati večjih preglavic. Končajo pa seveda v mreži. Nožno oddajanje usnja štima, pri podajah z glavo pa imamo občutno manj nadzora nad tem, kako daleč bo odfrčala žoga. Umetna pamet je dalje znova bistveno uspešnejša v obrambi kot napadu, kjer včasih navdušuje, včasih pa muti do neskončnosti in tudi na top playerju, najvišji težavnosti, zgreši stoodstotne zicerje. In, pes jih plentaj, kako dolgo bomo še čakali na ukaz, s katerim bomo soigralce tako kot v Fifi prisilili k utekanju v prostor?! Dejstvo, da je kompanjonom v strateškem meniju moč nastaviti bistveno več obnašalnih postavk kot pri EAjevi konkurenci, ni razlog, da ne vključijo te samoumevne pritikline.
Te zamere bi špil sicer konkretno omilil, če bi bil v ostalih pogledih celokupen in navdušujoč konglomerat pristne fuzbalske vsebine. Pa spet je in ni. Glede razočarajoče licenčne pokritosti, ki jo je na abakih hvalabogu moč zaobiti s popravki vselej aktivne moderske skupnosti, nima več smisla izgubljati besed. Južnoameriški pokal Libertadores, ki se letos pridružuje uradni Ligi prvakov, ligi Europa in evropskemu superpokalu (slednjih dveh se lahko udeležimo le skozi Master ligo), je za niz nedvomno zanimiva pridobitev, čeprav bomo po njem redno posegali zlasti tisti, ki nismo pozabili legendarnih gest bajska Ronalda, ki igra za brazilski Corinthians. Menedžersko Master ligo so po letih moledovanja končno ponudili tudi v všečni spletni večigralski obliki, vendar modus preveč spomni na rangirano igranje posameznih srečanj, ki so mu enostavno dodali kopičenje goldinarjev. Denar trošimo bodisi s plačevanjem obveznih pristojbin za nastop na posameznih tekmah ter dnevno organiziranih grupnih tekmovanjih, bodisi za kupovanje šampionskih nogometašev, katerim se vrednost viša glede na povpraševanje preostalih živih udeležencev lige. Način become a legend pa nudi standardno kariero z individualnim vodenjem svojega drugega jaza, ki se mu lahko v večigralskemu načinu legends pridružijo trije pajdaši. Ta bi bil še toliko bolj uživantski, če bi sicer solidno internetno kodo avtorji končno uspeli spraviti na blesteči nivo Fifine.
Pro Evolution Soccerja 2011 največ ocenskih točk in zmrdovanja s strani starih simulacijskih mačkov tako stane ravno dejstvo, da se mora primerjati z EAjevo ponudbo, ki ostaja nadmočna in je zdaj taka tudi na računalnikih. Japonci so letos položili obetavne temelje za prihodnost, upajmo le, da jih znova ne ujame spanec.

Konkurenca rula!

Izbira je na računalnikih letos zopet precej jasna, le obrnjena na glavo. Fifa je nedvomno bolj zloščena, zapeljiva, vseobsegajoča in boljša simulacija usnjenih radosti. Primerna je tako za nedeljskega nogometnega navdušenca, ki tripa na prezentacijo in vzdušje, kot za veterana, ki ima mehanike igre v mezincu. Vendar pa Pro Evo ne zaostaja toliko, kot bi šlo sklepati po negativnih čustvih, ki jih do njega goji predvsem slovenska skupnost entuziastov. Čeprav ni dvoma, da na najvišji stopnički zanj trenutno ni prostora. Tako pač je. Fifa je danes boljša tudi zato, ker se je zgledovala po PESu, prihodnjo sezono pa se situacija nemara zopet obrne. Konkurenca, stari.
Izbira, ki resda ni pretirano težka, je v končni fazi seveda vaša. Toda nekaj vedite: če si ne lastite igralnega ploščka – joypada, ki ga spričo analognega nadzora oba naslova štejeta za malodane nujno orodje, in vztrajate pri tipkovnici ter miši, ne bo zmag proti PESjanskim in fifaškim izvedencem. Pljunite že tistih nekaj deset evrov in si omislite kvaliteten džojped, ki je itak obvezna oprema slehernega resnega igričarja. Najraje onega za xbox 360. Žičnega sodobna Okna prepoznajo takoj, za brezžičnega pa potrebujete vmesnik, imenovan wireless receiver for windows iliti wireless gaming receiver (test v Jokerju 166, id na stranki 3834). Dolgujete si ga.


Taktični meni PESa dopušča strategije za posamezne časovne intervale tekme.


Ponudba kamer v Evu od lanske ni bistveno napredovala. Edina zares uporabna itak ostaja oddaljena širokozaslonska.

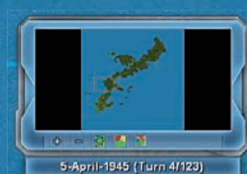
*Žogi dve **Case** ima, nobene na ogled ne da. Med nogama skriva ju, redno prazni, juhuhu!*

79 občutna nadgradnja nogometnih osnov ✔ spodobna predstavitev ✔ večigralska Master liga ✔ stare in nove nedodelanosti ✖ licenčna beda ✖ Fifa je pač boljša ✖ *Konami*

Storm Over the Pacific

Za serije vojaških poteznih strategij velja, da jih je treba pustiti nekaj časa zoreti, saj pri prvih izvodih mali studiji še pošiljajo preizkusne strele v prazno, preden zadenejo v črno. To velja tudi za poljsko hiško Wastelands Interactive. Pohod je pred leti začela z World War 2: Road to Victory, ki je ne priporočam, ker je muhasta kot prvi prototip novega letala. Lani je dobila nadaljevanje, World War 2: Time of Wrath, ki ga bralstvu svetujem že v šesterokotniških analih, saj gre za zabavno in prijludno strategijo. Je pa omejena na staro celino. Tu nastopi Storm over the Pacific, ki je v bistvu Time of Wrath z nekaj dodatne municije, zadegana na tihomorsko bojišče druge svetovne vojne.

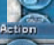
Gre za potezno vojaščino na strateški ravni, kar pomeni, da šestkotniška karta, gledana iz izometrične perspektive, obsega res veliko zaplato zemlje in da imamo v oblasti proizvodnjo v državah. SOtP skupaj z uvajalnim vsebuje štirinajst scenarijev. Deset jih je manjših in predstavijo bitke za Okinavo, Guadalcanal in podobne piknike v deževni hosti (ajmo brat vedež v Jokerju 139, id na stranki 1363), obsegajo pa od ducat do sto korakov. Preostali štirje se odvijajo na večini Tihega oceana. Kakopak je med njimi tisti z začetkom v Pearl Harborju, medtem ko je največji gromozanska 552-potezna kampanja od japonske invazije na Kitajsko do konca 1945. Vsebine torej zlepa ne zmanjka.



Grafika se ne muči s tremi dimenzijami in se zadovolji z luštno izrisanim ozemljem ter soldati. Te je včasih v gosti hosti težko razločiti, zato se je dobro poigrati z nastavitvami prikaza. Tu najdeš tako drugačen videz karte kot enot, na primer z NATO-ikonami.







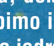




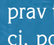
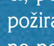
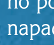


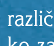
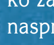
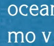
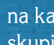
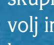




Vmesnik preseneti z gladkim oddaljevanjem pogleda, dokler nimamo pred seboj vsega kontinenta! Nemalo pritiklin, kot so ikone in meniji, lahko zagrabimo in jih po zaslonu razpostavimo po svoje. In ja, prav vidite, v desnem zgornjem kotu je naša zaloga jedrskih bomb.




Skladno s tem upravljamo večje vojaške enote, to so divizije in korpusi. SOtP ni zapletena in pozna le štiri različne kopenske sorte vojaštva: pehoto, motorizirano pehoto, oklepne sile ter padalce. A nič bati, prišteti je treba še širši zbir vojnih ladij in letalstvo. Igra navduši ravno z načinom, kako so vsi ti rodovi povezani v prepričljivo celoto. Kopenskih enot se denimo na posameznem polju ne da nalagati in premoč je treba iskati z obkrožanjem sovražnih polj. Napadamo lahko z več heksov hkrati in za resno možnost uspeha je treba nasprotnika praktično obkoliti ter mu pretrgati oskrbo. A pedantni manevri v džungli soldatom praviloma izpijejo vse akcijske točke, iz katerih se napajajo tako premiki kot napadi. Zato se že s postavljanjem v položaj za napad v svoji potezi izpostavljamo možnosti protinapada v nasprotnikovi, kar je prav tista negotovost, s katero so se srečevali marinci, pogreznjeni v blato. Otoške bitke so počasne in požirajo može kot mesoreznica, zato jih je neobhodno podpreti z mornariškim transportom in letalskimi napadi.

Morska gladina ni razdeljena na šestkotnike, marveč na cone, med katerimi se gibljejo pomorske skupine različnih velikosti. Ko zaznamo sovražno grupo, lahko zaukažemo spopad, ki pa ni nujen, saj se lahko nasprotnik tudi izmuzne. Ocean je pač velik. Ker je ocean. Doh. Ko naposled pride do udara, se znajdemo v nekam hecni bitki s podobo šestkotniške karte, na kateri si letalonosilke, bojne ladje in križarke obeh skupin izmenično delijo udarce, dokler ena nima dovolj in pobegne. Ta zadnji del razočara, saj mu manjka resne globine in je daleč od prepričljivosti preostanka igre. Prevlada na morju zagotavlja, da konvoji nemoteno dovažajo okrepitve, toda njihove zmožnosti niso brezmejne, saj je v vsakem koraku na voljo le omejena kapaciteta prevozov. Treba se je pogumno odločati, kje koncentrirati sile, saj bodo drugje nujno šibkejše.

Hkrati nas špil sili v širjenje, saj nam zasedena mesta dostavljajo produkcijske točke. Z njimi proizvajamo nove enote in v zelo preprostem raziskovalnem drevesu nadgrajujemo obstoječe. Diplomacija v praksi pozna le opciji 'si z mano' in 'no, pa še boš z mano, bemusunce!', a ni za odmet, saj so zavezništva pomembna. V roke lahko primemo katerokoli od 26 držav tistega območja z zgodovinsko natančnimi silami in v katerikoli kombinaciji, torej lahko tudi vse naenkrat! Preostanek prepustimo umetni pameti, ki je čisto zadovoljiva, ali enemu sočloveku po elektronski pošti, ki predstavlja edini vidik večigralstva.

Med resne šibkosti Storm Over the Pacific poleg švoh pomorskih bitk sodi še nezadosten prikaz potez ostalih strani, saj se je v šmornu tekstovnih reportaž težko znajti. Navzlic tem slabostim pa gre za zabavno in začetnikom prijazno poteznico, ki ji uspe predstaviti dileme, s katerimi so se srečevali vodilni na Tihem oceanu. V škatli ali kot digitalni dolpoteg jo najdete v spletni štacuni na Matrixgames.com, v pretočni obliki pa še na Impulsedriven.com in Gamersgate.com, povsod za okrog 40 evrov.

Postrani zroči Aggressor se sonči na Havajih. Pod japonsko zastavo, hehe.

78

prepričljivi izzivi ✔ dostopna in zabavna ✔ obsežni scenariji ✔ prilagodljiv vmesnik ✖ del pomorskega boja je zanič ✖ slab prikaz nasprotnikovih potez ✖

Wastelands / Matrix **natlačenka 206**

DOGFIGHTER

Tale indiejanka je enostavna in hitra arkadna letavščina s šestimi avioni iz prve svetovne vojne. Ti temeljijo na legendarnih modelih, kot sta fokker Dr.I, ki ga je vodil Rdeči baron, in sopwith camel. Vsako ima svoje statistike, toda v praksi so razlike minimalne. Jih je pa mogoče nadgraditi z bonusi, ki visijo v zraku in ko zapelješ skoznje, s kril poženejo dodatne strojnice, dobiš ščite, prožiš rakete in spuščaš mine. Na voljo sta celo railgun in nevidnost.



● V piramido lahko poletiš, vendar je manevriranje po njej precej zagamano, izkupiček pa je vprašljiv. Dobrote raje pobiraj naokoli, saj jih je zadosti.

Žal pa ni prave vsebine, kjer bi jih izkoristil. Enoigralske kampanje ni in le delno uspešno jo skuša nadomestiti turnir, kjer skušaš pod različnimi pogoji doseči zadano število točk in s tem osvojiti kolajne. Še najbolj zanimiv za puščavnika je preživetveni modus, kjer te zasipavajo čedalje večje skupine sovražnih zrakoplovov, čeprav se kmalu izpoje. Prosti let je brezzvezen, ugonabljanje botov v hitrih bitkah pa zaradi ne prav bistre umetne pameti ni privlačno, saj se računalo vse prepogosto zaletava v tla in stene ter škilasto zgreši skoraj vsak strel. Večji poudarek je na spletnem multiplayerju za največ osmerico sodelujočih, ki uvede sveto trojico navadnega in moštvenega deathmatcha ter prisvajanja zastave. Ta bi znal biti zabaven, če strežniki ne bi bili skoraj povsem prazni.
Ne rečem, arkadna mehanika je v redu in 3D-grafika lična. Zaokroženih aren je pet in so tematsko prijetno razgibane, saj segajo od vulkanov prek puščave s piramidami, skozi katere je moč poleteti, do zasnežene kopije Kitajskega zidu. Vsaka ima skrita področja, kot je na primer notranjost vulkana, kjer je moč pobrati dodatne priboljške. Toda manko rdeče niti, na katero bi bile nanizane misije, slaba umetna pamet in neprijubljenost internetne plati pri občinstvu so konkretne cokle. Tudi sicer špilčič preveva krepak občutek nedodelanosti in neizpolnjenega potenciala, kar ga naredi za svojo ceno za nepriporočen nakup. ***Gigen***
Dark Water Studios ● 11 EUR



● Če igraš z miško, se lahko na okretnost letala mirno požvižgaš, dasiravno so v meniju nastavitve za njeno občutljivost.

BROKEN SWORD: SHADOW OF THE TEMPLARS – THE DIRECTOR'S CUT

Štirinajst let mineva od izida ene najodličnejših pustolovščin, katere klovnska slika je septembra 1996 dičila Jokerjevo naslovnico. A kljub častitljivi starosti še vedno nosim v jasnem spominu njene slikovite lokacije Pariza, zapomnljive like in za tisti čas svežo štorijo o templjarskih skrivnostih, s katerimi se je spopadel naključni ameriški turist George Stobbart. Pot je blondinca vodila po petih državah, kasneje pa je svojo podobo vsesvetovnega pustolovca in raziskovalca mitov dodatno izklesal skozi tri nadaljevanja. Dvojka je bila narejena na enak način, slaba trojka in solidna štirica pa sta bili v treh dimenzijah.



● Zgodba je podobi primerna: risankasta. Ne more se kosati s Heavy Rainom, je pa čisto posrečena. Spisali so jo pred Da Vincijevo šifro.

Za vsem nizom Broken Sword stoji neodvisni jorški studio Revolution, ki se je proslavil že v prvi polovici devetdesetih z avanturama Lure of the Temptress in Beneath the Steel Sky. Očividno jim je v zadnjem času zmanjkalo idej, kajti po zadnji Georgovi dogodivščini The Angel of Death iz leta 2006 niso izdali ničesar izvirnega, le nadgrajeni različici dveh klasik. Najprej so za iphone predelali Jekleno nebo, prvi Broken Sword pa še za ipad, DS ter wii. Zdaj smo dotično inačico, ki se baha z razširjeno vsebino, dobili še na računalnike, zato je prav, da izdelek predstavimo.
Nova izdaja na žalost ni lupinsko prenovljena igra na-



● Miselnic v izvirniku ni bilo, zdaj jih nekaj je. Toda ob primanjkljaju inteligenčnega količnika jih je moč zaobiti s pomagalnim načinom.

lik prebarvanima Monkey Islandoma, marveč ostaja v originalni obleki. To pomeni ploskovno, risankasto grafiko ločljivosti 640 x 480, ki v celozaslonskem načinu deluje precej neostro. A kljub temu se bo ob podobo obregnil le cepidlačen igralec, dočim bo vsak ljubitelj šnofanja za predmeti in njihovimi kombinacijami to prezrl in užival v brezčasni pustolovski kakovosti, ki so jo le še dodelali. Največja novost je razšir-



● Podoba 14 let stare igre jasno ne more biti navdušujoča, a dvorazsežna risanost ima daljši rok trajanja kljub (pre)nizki ločljivosti. Poleg tega je slog barvit, veder in privlačen. Edinole so ga pobiksali z velikostjo besedil, ki je fiksna v pikslih in zato v visokih zaslonskih ločljivostih premajhna. Tole je slika s 640 pikami, ko preklopim v 1920, je tekst trikrat manjši.

jena zgodba in z njo novi igralni deli z reporterko Nicole. Ta je bila v prvotni verziji le spremljevalka, kajti vodili smo izključno Žorža. Z dodano pripovedjo o njenem očetu pa je babničina vloga bolje osmišljena. Špil se celo prične z njo dan pred doslej znanimi dogodki, ne več z Georgovim kofetkanjem. Resda Nicolini vložki ne dopolnijo osnovne fabule o sprijenih novodobnih templjarjih, vendar so dobro umeščeni in vključujejo nekaj čednih ugank, tudi logične puzle.
Med dorisanimi lokacijami ni nobene nove dežele, gre bolj za dodatne prostorčke na obstoječih krajih. Čeprav so ozadja ustvarili dobro desetletje pozneje, ni opaziti odstopanja v slogu in videzu. Prav tako so nove nekatere kratke vmesne sekvence in portreti likov med čvekanjem. Vsi dialogi so kajpakda govorjeni. Posodobili so takisto vmesnik, ki ne zahteva več finomehaničnega prečesavanja zaslona, saj se vroča mesta blizu kazalca samodejno osvetlijo. Teh točk je manj kot poprej, določene rešitve so olajšali, umrtij ni več in za nameček so za najbolj nedomiselne vključili še sistem namigov. Ker je ustroj avanture tak, da naenkrat omogoča obisk le nekaj prizorišč, je napredovanje povsem tekoče in znatno hitrejše kot prej. Nad čemer se znajo starošolci zmrdovati, a trend je tak.



● Minus napram izvirniku je rokovanje z inventarjem, ki ni več na zgornjem robu, marveč ga moramo priklicati, za nameček pa je treba predmete iz njega vleči, ne le klikniti nanje. Drugače je kombiniranje reči in njih ponujanje ljudem spodbujano. Četudi problemi praviloma niso večrešljivi, so odzivi pogosto edinstveni.

Broken Sword ni bil ob izidu nikakršna žanrska revolucija, le dobro udejanjena klasična avantura z inteligentnimi problemi, živahnim obrazom in brezhibnim vmesnikom. Dandanašnji je ob žalostnem stanju področja vse to vredno celo še več. Zato tole ponovno izdajo, dasi ni 'HD', brez zadržkov priporočam vsakemu navdušencu nad to sorto špilanja. ***LordFebo***
Revolution ● 10 EUR

MASS EFFECT 2: LAIR OF THE SHADOW BROKER

Na Biowarovce se lahko zaneseš, da bo vsaka naslednja igra boljša od prejšnje. Mass Effect 2 (J199, 88) je v primerjavi z enko to nedvomno bil, podobno pa velja za najnovejši dodatek k drugemu delu odiseje kapetana Sheparda in kompanije.



● **Trud, ki so ga vložili v izdelavo vozniškega segmenta, se po igralni plati ne obrestuje. Vsega skupaj je konec v dobrih treh minutah.**

Prinaša LotSB ure in ure novih galaktičnih dogodivščin? V praksi gre sicer za najdražji in najobsežnejši podaljšek vesoljske akcijske frpjke. A to pomeni, da ga je namesto v poldrugi uri moč končati v dobrih treh, kvečjemu štirih. Pod štorijalnimi reflektorji se znajde Liara T'Soni, eden osrednjih likov v prvencu. Izkaže se, da je bila prav modroglava zapeljivka tista, ki je iztrgala ostanke preminulega Sheparda iz kremplјev Shadow Brokerja, skrivnostnega prekupčevalca z informacijami. Od mrtvih vstali junak je zatem še drugič rešil galaksijo, sedaj pa mora Liari priskočiti na pomoč pri iskanju brloga senčnega mešetarja.
Razlog, zaradi katerega je LotSB občutno bolj zanimiv od preteklih odprav, je preprosto ta, da nudi več vsega. Vohljanje za indici se začne na planetu Illium, kjer se druščina po seansi čvekanja in ležernega detektivskega dotikanja predmetov snide s sovražnikovimi hordami. Mešanica skakanja v zavetje okoliških gradnikov, streljanja in igračkanja s futurističnimi coprnijami je zavoljo navdihnjenosti dizajna ter uravnoteženosti bojev še boljša kot sicer. K vzdušju pa pripomorejo tudi pregovorno odlične animirane sekvence in tekoče govorne izmenjave. Po prvi polovici misije, ki se z epskim spopadom zaključi po vizualno sezuvajoči, igralno pa malo manj navdušujoči vožnji med futurističnimi nebotičniki v slogu filma Peti element, nas čaka selitev na bržkone eno najbolj dih jemajočih lokacij v zgodovini niza. To je zunanjost kolosalne vesoljske križarke, ki polzi skozi naelektreno, z oblaki bogato atmosfero oddaljenega planeta. ZF-poezija.



● **Za osvojitev peterice dosežkov v prvem sprehodu skozi dodatek je težavnost že na začetku dobro nastaviti na 'hardcore' ali 'insanity'.**

Z malo švicanja lahko postanemo bogatejši za pet svežih dosežkov, dočim Liare po zaključku misije ni moč priključiti naši posadki. A DLC se za dotično zamerico oddolži z dostopom do baze podatkov Shadow Brokerja, kjer je zabeleženih čuda sočnih podatkov o likih serije. To je bržda najslajši sadež. Vas zanimajo logi Mirandinih e-zmenkov, Legionov profil v mmorpgju Galaxy of Fantasy ali Garrusovih najljubših pet glasbenih komadov? Odštejte, se splača. ***Case***
Microsoft 10 EUR

DRAGON AGE: THE GOLEMS OF AMGARRAK

Zdaj pa že resno nategujejo s temi dodatkiči za Dobo zmajev. Golems of Amgarrak je še en v vrsti DLC-grižljajčkov za PC, PS3 in xbox 360, ki za par evrov prinesejo kako urico vnovične potopitve v svet Sivih čuvajev. A kot ponavadi je razmerje med ceno in kvaliteto oziroma količino igranja kumrno.
Tokrat ni na spregled klasičnih sovražnikov Darkspawnov, saj gremo pod zemljo v rove iskat skrivnostno izginulo škratjo ekspedicijo. Na delu je nekaj, kar nima zveze z orčjimi zobatci. Toda zgodbica se izkaže za kratko, prazno in brez globljega pomena ter povezave s širšo zapuščino, povrhu pa se zaključi na izredno beden način. Osrednji lik v njej je tvoj Grey Warden, uvožen iz prejšnjih ekspedicij ali ustvarjen na novo. V tem primeru začne na dvajseti stopnji, kar je ravno prav za nekaj izziva na normalni težavnosti. Druščina je določena vnaprej in sestoji iz tvojega čuvaja, golema, ki s pridnim brskanjem po skrinjah dobi ekstra sposobnosti, kot je zdravljenje, in dveh škratov, od katerih je eden hrbte zabadajoč lopov. V dokaj majhni večnadstropni temnici, kjer je treba proti koncu klikati po precej samoumevnih raznobarvnih stikalih, da odpreš vrata naprej, čakajo golemi, fantomski soldatje in prikazenski čarodeji, ki znajo s svojimi udarci in coprnijami, kot je ledeni vihar, ob nepazljivosti hitro prešteti rebra. Po drugi strani pa so v DLCju največ tri, štiri poštene bitke, kamor skorajda ne morem šteti zaključne, saj ne bi moglo biti bolj očitno, kako v njej zmagati. Res je, da je šef nov, a pri oblikovanju njegove podobe in obnašanja se niso pretegnili.
Na zahtevnosti hard sem s svojim uvoženim wardenom 29. stopnje precej rutinsko razbil vse pred sabo v petinštiridesetih minutah in se počutil zložno nategnjenega, saj mi je bil obljubljen 'an advanced challenge for even the most experienced adventurers'. Nisem ga dobil. Pa tudi predmeti, ki jih je moč prenesti v ostale odprave, so se izkazali za bolj kilave. ***Sneti***
Electronic Arts ● 4 EUR



● **Imenu dodatka ustrezno v škratjem podzemlju srečaš kup golemov, ki pa za spodobno razvitega Grey Wardena niso večja težava.**

THE SIMS 3: FAST LANE STUFF

Simčkom so bili avteki prvič zaupani v dodatku Nightlife za dvojko, medtem ko trojka to možnost pozna že od vsega začetka. Spisek tod obsega deset modelov (v zbirateljski različici enajst), ki segajo od zarjavele karjole prek terenčkov do para zaobljenih elitnih mrcin. Precej standardno in nenavdihnjeno. Tu nastopi Fast Lane. Gre za paket stufa, ki za razliko od večjih razširitev vsebuje le predmete. V tem primeru najprej ducat novih prevoznih sredstev.
Brundajoči pleh je tokrat bolj raznolik in vsebuje starinske modele, pajsnjene iz Titove garaže. Moderni in retro dirkalni bolid plus motor, nekaj pozersko nafriziranih ameriških ladij iz petdesetih ter za konec tri futuristične bondovske hitrostnike. Avtomobili niso licenčni, bodo pa bržda taki na voljo za dodatni dolpoteg, kot so pri dvojki to storili s Fordovimi.
Vozilca so porazdeljena v štiri sloge: staroelitnega, dirkalnega, rockabilly in špijonskega. Poleg sodi kupček dodatne robe. V omarah bomo našli



● **"Vauu, kako carski avto imam. Z njim ne morem početi ničesar novega, ker ni zanj nobenih kvestov ali dosežkov. Ampak še vedno je pa carski, ane."**



● Tudi na animacijo sedanja v karjolo še čakamo. Začetek vožnje je videti tako, da se avto iz parkirišča teleportira na cesto, mi pa za volan.

dirkaške kombinezone in večerne toalete za visoko družbo, na steno pa je moč pribiti nekaj spoliranih okraskov, ki kažejo, da je naš Simček mahnjen na jeklene konjičke. Opreme je precej malo, po nekaj kosov za vsak stil. Še največ novega si postavimo v garažo, ki bo zdaj zapolnjena z orodjarno in prometno signalizacijo (?).
Saj ne, da lahko zadeve koristno uporabimo. Edina nova funkcija Fast Lana je prijateljevanje s prevoznim sredstvom, ki se sedaj znajde na spisku prijateljev. Ko dovolj časa tlačimo njegovo usnje in nam zaupa vse skrivnosti, mu moremo podeliti ime. Iiii! Ja super. Da bi dejansko lahko zapregli novo orodjarno in vozilce obdelali, to je za EA preveč. Morebitne dirkaške proge? Nak, nič. Tudi sicer je z avti še vedno premalo interakcije – naš Sim ga lahko 'opazuje' šele, ko sta huda prijatelja, in ko parkiraš svojo limuzino na sredo dovoza lastne vile, med prišleki ni ravno posebnega navdušenja. Obiski tujih prostorov še vedno potekajo tako, da se naših avtov tamkaj sploh ne vidi.
Kaj je potem poanta? Isto kot pri ostalem predmetovju – zbiranje v lastni garaži. Za tiste, ki imajo preveč simske valute in jim je dolgčas. In hkrati preveč evrske, kajti Fast Lane košta dobrih petnajst evrov. Preveč. Uborno. ***Aggressor***
Electronic Arts ● 15 EUR

ARMA 2: OPERATION ARROWHEAD

ArmA 2 (J192, 77) lahko po razočaranju nad njeno glavno tekmico Operation Flashpoint: Dragon Rising (J195, 69) okličemo za trenutno najboljšo med realističnimi vojaškimi streljankami. Torej igrami, ki so varne pred 'noobtuberji' (posiljevalci z bombometi) iz Modern Warfare, saj se tu ramboidno norenje hitro konča s skrbno merjeno kroglo v goflji. S svojo gozdnato Černarusijo ima balkanski pridih, toda ker je danes bolj v modi streljanje po možeh s turbani, vskoči samostojna razširitev Operation Arrowhead, ki se napoti v Afganistan. Pardon, Takistan, ki leži zahodno od Černarusije. Dežela je drugačen špas od izvirne, s prostranim, golim kamnitim hribovjem, kjer se lahko potuhneš kvečjemu za kako kozo. Praksa veli, da je tam na oblasti vojaška hunta, ki pretepa ženske. Eh, nič posebnega. Nakar pokuka k sosedom na njihovo naftno polje. "KAKO SI DRZNEJO!?" se oglasi mednarodna skupnost in nadnje pošlje božji srd. V tem primeru ameriško kopensko vojsko v podobi enote Task Force Knight. Nova enoigralska kampanja je torej šeškanje Talib ... pardon, takistanskih militantnežev in vključuje naloge v vlogah štirih ameriških soldatov: dveh pešakov, tankista ter pilota. Iz patrulje po sovražnem ozemlju skočimo v sredo oklepnomehaniziranega voda, nakar se v nočnem napadu s termovizijsko optiko delamo norca iz slabo opremljene sovražne milice. Tudi tokratno marširanje premore nekaj nelinearnosti, z vejitvami in postranskimi nalogami. Hecna podrobnost je denimo reševanje pilota svojega helikopterja, če poprej z njim zgrmimo na tla. Vendarle pa to ni svobodnjaški peskovnik iz izvirnika, zaradi česar je igra prijludnejša za začetnike. Tako slednji kot veterani bodo veseli dejstva, da je bolje zloščena in manj hroščata.



● Rastja je po Takistanskem hribovju malo, zato na smukanje v travi pozabite. Dinamika je sveže drugačna in večjo vlogo ima zlitje uniforme s peskom.



● Nadzor celotnega oklepnega voda ni mačji kašelj, na srečo pa AO premore zares odličen skupek vodičev. Če boste kupili oba dela igre, uporabite tega.

Problem je njena sterilnost, ki bolj daje občutek, da gledaš reportažo s History Channela, kot da si sredi dogajanja. Za razliko od izvirnika Arrowhead ne premore zapomnljivih likov. Špil se začne in konča pri tiščanju k tlom, šolskem študiranju razdalj zaradi krivulj leta krogle in poveljevanju po zemljevidu. Drugi težavi sta kratkost s pol ducata urami dogajanja, česar ne omili niti osem dodatnih samodejnih scenarijev, in še vedno hecna umetna pamet. Predvsem vozila rada plešejo valček okoli točk, kamor naj bi šla.
Arrowhead je zato spet laže priporočiti tistim, ki se udejstvujejo na liniji. Novih strojev in kosov opreme je več kot tristo, denimo oklepnika bradley in stryker, čeprav je dosti variacij mašin od prej. Omembe vredni so nov nadzor brezpilotnih letal, pa boljša optika (termovizija!) in protiraketni sistemi na letalih, medtem ko se vozni model ni spremenil. Vsekakor si v večigralstvu najdite gručo stalnih soigralcev. AO zasije šele z uigranim timom, tako v bitkah več desetih mož na velikih kartah kot v posrečenem sodelovanju v kampanji. Tam so lahko kameradi del povsem drugega voda kot v solo igri in vam denimo pomagajo s helikopterjem, medtem ko ste sami na tleh!
Veterani dodatek najverjetneje že imajo, ker ga zahteva večina modifikacij (špil je noro dobro orodje za modanje). Prišlekom pa najbolj priporočam ArmaA 2: Combined Operations na recimo Steamu, ki združuje izvirnik in dodatek za le desetaka evrov več od Arrowheada samega. ***Aggressor***
505 ● Games30 EUR

HACKER EVOLUTION + UNTOLD

Hacker Evo je sicer izšel leta 2007, Untold pa okoli novega leta 2009. A za opis imamo vali-den razlog. Pred kratkim sta se ta neznana naslova v posodobljeni obliki pojavila na Steamu in tako prišla pred oči množic. Vpogled si zaslužita, saj sta kul, samotni avtor pa prihaja iz Romunije. Fant ni novinec, saj je predtem spacal enostavni hekerski špilčič BS Hacker. Danes pa se bavi zlasti s špili za iphone in ipad, akoprav na računalnike ni pozabil.
Dobro veste, da o igrah vzhodnega porekla dostikrat nimamo lepih besed. Če ne zaradi drugega, zavoljo vseobsegajoče hroščave šlamparije, ki pokvari dober vtis. Hacker Evo in Untold ne bi mogla biti dlje od tega žalostnega dejstva. Igri sta na oko preprosti, minimalistični, a spolirani do visokega sijaja. Le kratkost je tista, ki vrže malo sence na vse skupaj.
Hacker Evolution v nasprotju z imenom ni simulacija hekerja. V resnici gre za hibrid med tekstovno pustolovščino in reševanjem zagonetk, le da so slednje postavljene v hekersko okolje in zakamuflirane v vlamljanje v sisteme. Hacker te, kot pred leti legendarni Uplink, posadi v sedež za nadebudnega hekerja. Ta skuša izslediti neznanega krekerja, ki je vdrl v sistem megakorporacije Xenti in tam napravil štalo. Tvoje orodje je precej uborno računalo, katerega komponente lahko kasneje nadgradiš s procesorjem, pomnilnikom, požarnim zidom in hitrejšim modemom. Tvoja povezava v svet pa je ukazna vrstica. Jap, za razliko od večine špilov, ki se ukvarjajo z vdiranjem v sisteme, se Evolution najbolj približa pravi stvari. Praktično vse ukaze, ki jih, roko na srce, ni kaj dosti, tipkamo. Miš uporabimo le pogojno, ker je laže poklikati kak strežnik na karti sveta kot pisati dolg ukaz.



● Ob igranju Hackerja se spomini vrnejo v dneve, ko smo se ubadali s tekstovnimi pustolovščinami. Terminal je okno v svet, ostalo je le domišljija.

Vse torej postoriš na konzoli. Skeniraš serverje za odprtimi porti, odstranjuješ šifrirne ključe in vlamljaš. Tu ni posebne znanosti, le ukazi SCAN, DECRYPT in CRACK. Vsake toliko na kakem terminalu najdeš kak program, s katerim zaščite zaobideš, kar ti delo precej olajša. Omenjeni ukazi namreč dvigajo stopnjo tvoje izsledljivosti in ko ta doseže 100 %, si v temi. Če imaš novce, lahko za ne tako majhno plačilo stopnjo sledljivosti znižaš – kar pomeni, da je treba občasno vdreti v kak bankomat ali podatke prodati sumljivim kupcem. Vsi strežniki niso enako močno zavarovani, zato moraš vnaprej splanirati, kako boš k problemu pristopil. Shekane mašine namreč uporabiš kot posredniške strežnike, da si teže izsledljiv. A vsako računalo lahko kot proxy uporabiš le trikrat ...
Tako te špil prisili v mozganje. Naenkrat ni važno, kaj moraš narediti (navodila, ki jih dobivaš po elektronski pošti znajo včasih žlehtno kazati v napačno smer),

ampak KAKO boš izpeljal postopek, da boš privabil čim manj pozornosti in prihranil novce za prepotrebne nadgradnje računala. Da končaš vseh devet stopenj, resda ne potrebuješ najhudejših komponent, a vedno se loviš med tem, ali bi kupil hitrejši procesor ali pa boš nemara potreboval denar za brisanje sledi. Tudi zato ni nič čudnega, če boš stopnjo tik pred koncem prekinil in pričel znova, ker si odkril boljši način, kako speljati zadevo. Za razliko od Uplinka, kjer so se podatki v misijah generirali naključno, je Hacker Evo namreč statičen. V tretjem poskusu lahko stopnjo rešiš praktično na pamet, ker že poznaš gesla in kje boš kaj našel. Je to slabost? Morda. A Evolution od igralca hoče, da sprevidi svoje napake in do konca izkoristi vse, kar mu je na voljo. Konec koncev šteje samo rezultat in to je čista dizajnerska odločitev. Vsak odstop od idealne poti je kaznovan in ves špil obrniti brez ene same napake je mojstrstvo.
No, kak kiks se najde. Recimo to, da moraš nivo preigrati v enem šusu, kar ti vzame od četrt do pol ure. Torej lahko vso igro obrneš v treh do petih urah. Prav tako se ne moreš vračati na rešene nivoje, da bi izboljšal rezultat. A to je namerno, kajti končni točkovni izplen roma na spletno lestvico. To spremeni izziv, saj moraš zaobvladati celotno igro naenkrat. Za tiste, ki jim to ni dovolj, je v Steamovo inačico že vključen dodatek Reinsertion s tremi novimi stopnjami, ki hkrati rabijo kot učna podlaga za izdelavo modov s priloženim urejevalnikom.
Hacker Evolution Untold ni toliko nadaljevanje špila kot samostojna razširitev. Čeprav je prvencu vizualno in igralno skoraj enak, vpelje nekaj dobrodošlih novosti. Zgodbovno se dogaja pred izvirnikom in spremlja novopečenega programerja, ki so mu podataknili zločin, zato skuša s svojimi hekerskimi skillsi oprati ime in poiskati prave krivce. Tokrat ne heka samo računalnikov, ampak mobilne telefone, kamere, semaforje in satelite. Skratka vse, kar ima IP-naslov. A po novem si vsaka naprava zapomni, da je nekdo skušal vdreti vanjo, in sledljivost narašča še bolj skokovito. Zato je treba zdaj za sabo brisati dnevniške zapise in še bolj zagrizeno odkrivati pravilen vrstni red krekanja strežnikov, odkrivati skrite mašine, exploite in drugo pomožno robo ter tako lupiti plast za plastjo z optimalne rešitve. Kar je tokrat še teže kot v osnovni igri, saj so pogoji za dokončanje stopnje na trenutke prav zlobni. Miselna igra je torej to, ne hekerski tečaj. Tudi Untoldu je na Steamu priložen dodatek Flight Zero s tremi novimi stopnjami in urejevalnikom.



● **Evolution Untold se toliko potrudi, da na vsaki stopnji prikaže statično sliko kraja, kjer uganjate hekerske norčije. Več niti ni potrebno.**

Četudi sem nad igrama navdušen, pa za svojo vsebino nista poceni. Evolution stane na Pari petnajst evrov in Untold dvajset, kar je za dvakrat po nekaj ur tipkanja čisto preveč. Če ju najdete za pol manj in se vam čujeta zanimiva, ju le pograbite. In ja, obstajata tudi v različici za mace ter Linux. Hekersko. ***Quattro***

Exosyphen ● 15 ali 20 EUR

THE SILVER LINING: EPISODE 2 - TWO HOUSEHOLDS

Druga epizoda zastonjskega, neuradnega nadaljevanja sage King's Quest malce popravi vtis kilavega prvega dela (J205), za katerega sem mnenja, da ga zaradi kratkosti in pičlosti sploh ne bi smeli izdati v samostojni obliki. Morebiti so se tega prav tako zavedli razvijalci, zato je sedaj na voljo le en sam, združen paket. Seveda je mogoče odigrati tudi samo drugo poglavje.
Prejšnjič smo videli senco, ki je znova legla nad modrokrvno družino. Kralju Grahamu zato ni preostalo drugega, kot da izbrska svojo pustolovsko opravo in poišče vzrok ter zdravilo za čarobni spanec svojih dveh otrok, Alexandra in Roselle. Po turobnem, nevihtnem predgovoru, v katerem smo storili komaj kaj, se Zeleni otoki zdaj kopljejo v sončni svetlobi. Slikovitost izdelek takoj naredi bolj privlačen. Odprti sta tudi knjižnica in mestna tržnica, zato ni čudno, da se kot najbolj uporaben kos inventarja izkaže mošnja cekinov. A čeprav je to pot vključenih celo nekaj klasičnih pustolovskih ugank in rabe inventarja, pretirane tovrstne bogatije vseeno ni. Nekaj predmetov, ki bi jih komot pridobili na bolj izzivalen način, denimo leži kar na tleh, kar je res nedomiselno. Poleg tega je pravega igranja spet komaj kaj. Rešitev sestoji iz vsega desetih alinej.



● **Kako barvita slikica. Podoba je v drugo bolj simpatična, a za naprej upam, da bo kaj še nevidenih prizorov. Zvečine so namreč vsi preslikani iz šestice, ki se je prav tako odvijala na Zelenem otočju.**

Po količini dialogov in komentarjev se vidi, da je krožek dajal poudarek pripovedi. Klobčič se je začel počasi razmotavati in poznavalci serije bodo prepoznali marsikatere elemente starejših delov, recimo lokacije iz šestice, pa Manannana iz trojke in Hagatho iz dvojke. Avtorji so si očitno zadali nalogo, da štorijalno zaokrožijo in povežejo celoten kraljevski niz.
Po novem Graham teče, kar je zavoljo amaterske animacije še bolj smešno od hoje, popravili pa so takisto velikost tipografije za visoke ločljivosti. Nasploh se vidi, da so se fantje in dekleta z vsega sveta pošteno trudili. Le uspelo jim ni najbolje. Govora je denimo res veliko, a kaj, ko je dolgovezen in nevzdušen, za namešček pa napovedovalka orenk najeda z enoličnimi odzivi na napačne poskuse. Nasploh bi morali več vložiti v igralnost, predvsem v število in inteligenco puzel. Večino časa namreč le poslušamo.
Morda bodo prihodnje tri epizode topogledno boljše. Na žalost o njih ni znanega ničesar, niti datumi. Dejstvo tako ostaja, da je Srebrna obroba namenjena le največjim ljubiteljem King's Questov in nikomur drugemu. ***LordFebo***

Phoenix ● zastonj na tsl-game.com



PENISI NE SLIŠIJO KRIČANJA

Po treh letih premora Quattro preveri, čemu kupiti spletno kamero. Ali v času, ko se večina prenosnikov in tablic že hvali z vdelanimi, kupcu ponujajo zadostno dodano vrednost? Je kiberseks v visoki ločljivosti kaj boljši? Razkrili bomo vse!

Spletne kamere so tisti kos hardvera, ki ga ima veliko ljudi, a ga večinoma ne uporabljajo. Vedno so kupljene z dobrim namenom – povezovanjem z oddaljenimi prijatelji, znanci ali družino, snemanjem video blogov, morda nadzorom domače sobe. A vse prepogosto obležijo zapuščene na monitorju ali, še huje, v predalu. Morda zato, ker jih tržijo že od takrat, ko smo se v splet povezovali z modemi in je bil višek tehnologije upload statične slike na strežnik vsakih nekaj minut. Toda danes, v dobi širokopasovnih povezav, bi moral biti videopogovor nekaj vsakdanjega. Vsaj tako so nam pred desetletjem zatrjevali tisti, ki si služijo kruh z gledanjem v kristalno kroglo tehnološke prihodnosti. Tehničnih ovir res ni več in vsak malo spodobnejši prenosnik (ter pametni telefon) ima uč že vdelan. V trgovinah takisto pravijo, da se kamere ne prodajajo slabo. V eni večjih slovenskih štacun so mi zatrdili, da jih vsak dan prodajo vsaj pet. Predvsem takim, ki bi se po Skypu pogovarjali s sorodstvom na Balkanu, pa čak i šire. Poudarek je na 'bi se'. Očitno smo ljudje tisti, ki preskoka še nismo napravili.

Kamere so brezveze!

Tako bi pomislil marsikdo. Od sodobne spletne kamere človek pričakuje najmanj sledenje obrazu, popravljanje svetlosti slike, toliko in toliko megapikslov, mikrofon in spodobno zajemanje filmov. Po softverski plati pa upravljanje s posnetki in nalaganje z enim klikom na priljubljene spletne servise, od YouTuba do Facebooka. Najbolje bi bilo, če bi snemalka znala človeka še polepšati, da ne bi kazal bradavic in podočnjakov. Večina pa se sprva sreča z vdelanimi napravami ali najcenejšo robo s slabotnim tipalom, ki v najboljšem primeru proizvaja več šuma kot slike in je slejkoprej samo sebi namen.

Zategadelj ni čudno, da je v naši spletni ankici večina ljudstva na spletno kamranje gledalo precej prezirljivo. Od dobrih tisoč jih je le nekaj deset priznalo, da to radi počnejo, skoraj tretjina pa kamero ima, a jo je že davno zabrisala v kot. Zaradi nekvalitetnega izdelka ali gnilega programja? Ker niso vedeli, kaj z njo početi, ali jih je nemara sram, da bi kdo videl njihov fris? Še več: se bojijo, da bi kdo vohunil za njimi? Laik bo rekel, da vsega po malem. A če z izdelkom nismo zadovoljni, ga vrnemo in kupimo takega, ki nas lahko kvalitetno predstavlja. In s kamero dobro vemo, kaj početi. Vsi neposredni sporočilniki podpirajo video od pamtiveka, kar je najbolj osnovna raba, kar jih more biti.

Torej nas je očitno sram pokazati se svetu, kakšni smo v resnici. Varujemo svojo internetno persono, ki je povsem drugačna, mar ne? Najbolj paranoičen izgovor, torej oni vohunske baže, je začuda še najbolj validen. Obstajajo namreč trojanci, s katerimi lahko vklopiš kamero na oddaljenem računalu in nepovabljen špegaš v zasebne prostore druge osebe. Verjetno se kdo spomni škandala, ko se je februarja letos razkrilo, da je ena od šol v ZDA s šolskimi macbooki gledala, kaj počnejo doma dijaki. Izgovor, da so samo iskali računala, prijavljena kot ukradena, ni pomagal. Sicer ob tovrstnem snemanju na gizmu sveti lučka, a marsikdo to spregleda. Zato pa imajo določeni modeli webcamov poklopec, medtem ko tisti, ki povsod vidijo teorije zarote, objektiv prelepijo s samolepilnim listkom. Kaj bo šele s kinectom in muvom, ki neprestano zijata v dnevne sobe in sta vseskozi povezana s spletom. Veliki brat je bil amater.

Kvaliteta trdine

Vse, kar stane manj kot 30 evrov, lepe slike verjetno ne bo dalo od sebe. Tudi telefoni, ki se ponašajo s toliko točkami kot cenejši fotoaparati, ponavadi odpovejo v temnejših razmerah. Nepisano pravilo pravi, da je svetlobni senzor tipa CMOS, ki je srce večine cenenih produktov, slabši od svojega dražjega konkurenta CCD. To sicer ne drži povsem. CCD daje boljše rezultate pri neenakomerni osvetlitvi in proizvaja manj neprijetnega šuma. CMOS pa je bolj odziven in je lahko zaradi enostavnejše izdelave mnogo bolj kompleksen. Celo tako, da v čip enostavno dodajo kontrolna vezja. To ga napravi idealnega za majhne naprave, saj je vsa kamera v bistvu en sam čip. Vseeno so boljši izdelki opremljeni s CCDji in temu ustrezno dražji. Zato pa zajemajo lepo sliko v manj idealnih razmerah, kakršni dostikrat vladajo v prostorih z računalnikom. V oglasih za kamere vedno vidiš rajske slike iz ultrasvetlih dnevnih sob, kjer se čile in čedne babice prešerno smehljajo plešočim vnučkom in je vse sterilno kot v Stepfordu. V realnosti pa bolščimo v zalimanega sogovornika v kletnih prostorih, ob katerem brli nočna lučka in je sonce zadnjega pol leta videl samo v Azerothu.

Če hočemo kvaliteten izdelek, pestri izbiri v naših trgovinah navkljub pristanemo pri dveh proizvajalcih spletnih kamer: Logitechu in Philipsu. Spodobnih firm na tem področju je precej, a nobenega drugega v Kokoški. Tudi tokrajna založenost s Philipsovimi zadevščinami ni dobra in njihov model 1300NC, ki je eno redkih očesc, ki zajema video z 90 sličicami na sekundo, dobiš le po naključju. Kar je škoda, saj oko za neverjetno ugodnih 70 EUR ponuja res veliko. Cenejše izvedenke SPZ5000 za 50 evrov pa je po trgovinah dovolj. Ta ima tako kot prej omenjena tipalo z 1,3 milijona točk, a zajema le s šestdesetimi slikami zajema na sekundo. Kar je še vedno dvakrat več od večine ostalih. Ne glede na to, da posredovan video nikoli ne preseže tridesetih FPSjev, je vhodni material toliko boljši, kar se pozna na končnem izdelku. Pri hitrejših premikih, kar je za webcam že mahanje roke pred ekranom, ko pozdraviš ali drkaš, se namreč pojavijo zoprne zameglitve. Krajša ekspozicija pa sliko lepo izostri. Zato je razlika med 30, 60 in 90 FPS opazna in ne gre zgolj za kaprico. To vedo tudi amaterski astronomi, ki za slikanje nočnega neba na teleskope montirajo predhodnico tisočtristotke, 900NC.

Philips torej meni, da milijoni točk niso vse, in raje ponuja hitrejše sen-



Philipsove kamere so na prvi pogled dokaj staromodne. Se pa zato toliko bolj izkažejo s kvalitetnim in predvsem hitrim zajemom ostre slike.

zorje. Kaj pa Logitech? Ta izdeluje celo paleto webcamov vseh cenovnih razredih, od takih za drobiž do onih, ki človeka oberejo za sto evrov in več in te spremljajo z vrtenjem. Ravno kak mesec nazaj so splovili družino novink, ki se ponašajo z zvenečima črkama HD, pomenita pa natanko to, kar si mislite. Vse znajo snemati v ločljivosti 720p, najdražja celo v 1080p. Najcenejši sta napravljeni za resnične reveže in njun nakup za 30 evrov je nesmiseln, ker za desetaka več dobiš C510. Ta je prva, ki ponuja dejansko kvaliteten zajem v 720p. Nativna ločljivost kamere znaša nadvse spodobna dva milijona pik, čeprav



● **Pri C910 HD Logitech v ospredje tlači Zeissovo optiko, kot da je to nek poseben pojem kvalitete. Saj ne rečem, da ni, a z istim napisom se ponaša tudi moja nokia, pa so slike, ki jih napravim z njo, le povprečne. Mar bi raje vdelali optični zoom in bi se res imeli s čim pohvaliti. Ampak to stane.**

oglašujejo, da fotke posname celo z osmimi megapikami. Ne pustite se nategniti, gre za interpolirano ločljivost. Edinole najmočnejša C910, ki sicer zmore tudi 1080p, lahko gleda s šestdesetimi slikami na sekundo, vendar le v nižjih ločljivostih. Velikost slike in hitrost zajema sta torej obratno sorazmerna. Če bi hoteli oboje, potem stotak, kolikor stane C910, ne bi bil dovolj. Da bi bil zvok primerno kakovosten, je najmočnejše očesce opremljeno s kar dvema mikrofonoma, da vas lahko sogovornik sliši v stereu.

Kaj pa programje?

Kot sem dejal v uvodu, mora sodobna spletna kamera početi še kaj več od golih FPSjev in megapikslov. Recimo popravljanje slabih svetlobnih pogojev, ki so v računalniških sobah pravilo, omejeno sledenje obrazu in bonbončke, kot so posebni efekti. Logitech svoji tehnoogiji pravi RightLight, Philips PixelPlus, kdo tretji spet drugače. Vse temeljijo najprej na spodobnem tipalu, da je slika brez neprijetnega šuma, nakar gonilnik izenači nivoje svetlobe podobno, kot bi se igral z nastavitvami v Photoshopu. Posledično ne potrebuješ reflektorja, ki bi ti svetil v obraz, da te na drugi strani sploh vidijo.

Slično je s softverskim sledenjem obrazu. To deluje tako, da kamera zajame večjo sliko, kot je prikazana, nakar algoritmi ugotovijo, kje je tvoj fris, in sliko sproti obrezujejo tako, da si vedno na sredini. Enako velja za fokus in povečavo. Če bi radi kamero, ki se vrti za vami, je tu še vedno častitljiva Logijeva sphere. Oziroma njena naslednica sphere AF, ki ji je cena konkretno padla, a je še vedno dražja od recimo 910HD. Roko na srce, programska rešitev v večini primerov zadošča.

Philips zajema v formatu WMV in za sliko uporablja podatkovni tok 1,4 megabita na sekundo. Nič posebnega, a zadovoljivo. Logitech po drugi strani oddaja 2,2 megabita na sekundo – ampak tudi za HD-ločljivosti! Kakšen je potem video v ločljivosti 1080p, si lahko predstavljate. V nastavitvah tega seveda ne moreš spremeniti. Okej, razumem, da marsikdo niti nima dvomegabitne pipice od sebe, da bi lahko v tej kakovosti kazal svoje organele. A vsaj snemanje na disk bi lahko bilo manj stisnjeno. Kompresija zna hkrati fino obremeniti procesor, tako da je parjenje HD-kebra s kišto, v kateri tiktaka nek cenen celeron, nesmiselno.

Bolj tenko piska dodatno programje. V upravljavskem centru obeh proizvajalcev si lahko fris zakrijete s še vedno bebavimi avatarji ali ga opremite z enako ubogimi efekti, kot je puščica skozi glavo. Takisto pregledate zajete slike in filmčke ter jih pošljete po elektronski pošti oziroma naložite na YouTube. Pri Philipsu se tu zgodba konča, Logi pa celo ponuja neposredno objavo na Facebooku in malo več otročjih učinkov. In čvekalnik VidHD, o katerem pišem v naslednjem poglavju. Bistvenega napredka izpred treh let torej ni.

Ne bom se pokazal svetu!

Če odmislimo TiTubo in Knjigo obrazov, naj bi kamere zasijale v neposrednih sporočilnikih. Res? Vi, naši bralci, pravite, da ne. Jako malo vas namreč spletno oko uporablja za čvek in videoseks z ljubico. Podobna situacija kot z videotelefonijo, ki jo omogoča vsak sodoben telefon, uporabljal pa je ni nihče celo tedaj, ko je bila zastonj. Je pa res, da je kakovost slike iz spletne kamere, prikazane na velikem zaslonu, neprimerno boljša od surlastih, kockastih frisov na mobilnikih. Naj bo publike malo ali veliko, čvekanje med dvema osebkoma, podprto z videom, omogoča vsak pošten mesindžer. O MSNju smo povedali že ničkoliko, nameščenega ga ima praktično vsak in ikonica kamerice je vedno prikladno pri roki. Le povabila za gledanje nihče ne sprejme, pišuka. Potem je tu Skype, ki trg in cekin išče predvsem v telefoniji. Neposredno sporočanje in video čvek sta pri njem le bonusa. To ni napačen pristop, saj sem že v uvodu omenil, da zemljaci radi skajpajo, ker je telefonski klic v Bosno ali Srbijo prek njihovega servisa dosti cenejši kot po Telekomovih kablih. Koliko pri tem uporabljajo kamero, je odprto za debato. Imajo pa Estonci, ki so program razvili, v rokavu novega asa. Pred nekaj tedni so izdali beta različico Skypa 5, v kateri bo pomembna pridobitev ravno konferenčni klic z do devetimi sogovor-



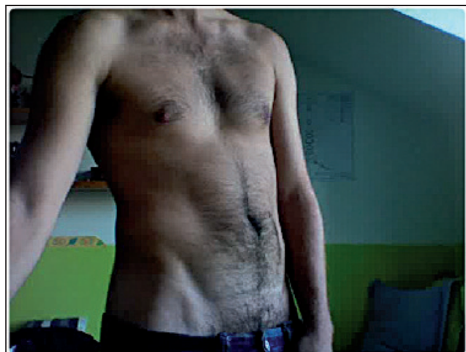
● **Del Logitechovega nadzornega centra je od pamtiveka kup pogojno smešnih efektov, ki jih dodajaš na svojo faco. Ali slednjo nadomestiš z avatarjem, ki se enako pači kot ti. Philipsov česa takega ne zna.**

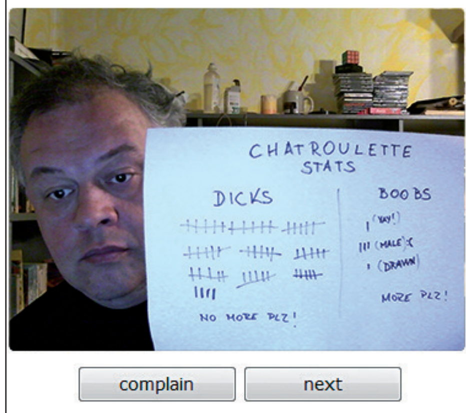
niki. Končno! Moram reči, da v pravem trenutku, kajti drugih takih programov je bore malo. Na primer macov iChat, kjer pa se lahko gledajo le trije. Med brskanjem po spletu sem našel še Paltalk, ki naj bi v zastonjski različici ponujal komunikacijo desetih, a je videti bolj kot IRC, kamor lahko priklopiš webcam, in za povrh sliko po nekaj sekundah prekrije oglas za nakup polne verzije. Bedno. Ostali podobni servisi so zvečine namenjeni poslovni rabi in so ustrezno dragi.



Videokonferenca v Skypu kaže kruto resničnost kakovosti spletnih kamer. Sogovornika uporabljata vdelani kameri v macbooku in dellu.

Pojavljajo se zato novi igralci, recimo VidHD. To je Logitechov program, ki ga dobiš poleg vsake njihove kamere in omogoča pogovore v kao HD-ločljivosti. No, omenjeni kos softvera je drugače dokaj luštna zadeva, ki so jo pridobili z nakupom podjetja Sightspeed, ki je prodajalo istoimenski videokonferenčni program. Bil je priljubljen, posebej zaradi enostavnega rokovanja. Vpisal si prijateljevo elektronsko pošto in ta je dobil vabilo, skupaj s povezavo do programa. Tako deluje tudi aktualna različica, do katere pa prideš le z nakupom Logijevega izdelka ali če te povabi nekdo, ki si ga lasti. Četudi je zvirni Sightspeed omogočal pogovore med več ljudmi naenkrat, se je VidHD temu odpovedal. To ga v enem zamahu napravi manj





Ne vem, če bom še kdaj šel na Chatroulette. Mislim, da je prikazana statistika manj kot enournega hazardiranja dovolj zgovorna.

uporabnega od MSNja in še posebej novega Skypa. Ne, nisem pozabil na Chatroulette. Simpatični koncept, ki si ga je izmislil ruski dijak Andrej Ternovski, človeka poveže z naključnim lastnikom kamere, nakar naj bi veselo čvekala. V praksi je reč boleče drugačna. Namesto prijaznega sogovornika te na drugi strani najpogosteje pričaka nabreklo spolovilo, četudi statistika pravi, da naj bi bilo takih samo osmina, stran pa celo omogoča, da se ekshibicionistov začasno znebimo. Se jih ne. Primerkov, kot je Chatroulettov pianist (vpišite v YouTube 'chatroulette funny piano improv') ali slovenska mudžahedina ('chatroulette terrorists official video'), žal uzreš kaj malo.

Alternative iz dnevne sobe

Kamera je integralen del nove Microsoftove in Sonyjeve ponudbe, torej kinecta in mova, o čemer smo že pisali. A vedno ostane nekako spregledano, da tako xbox 360 kot PS3 lahko rabita video pogovoru. Sony je ponujal čvekalni program že v časih PS2, če ste imeli omrežni priključek in eye toy, MS pa se je s kamerami prav tako že ubadal. Temu ustrezno oba že znotraj sistema ponujata videoklic. Na Livu samo z enim osebkom, medtem ko PS3 omogoča konferenco do šestih. Tu je, vsaj za nas, večji problem najti sogovornika s kamero, kakor so ovira tehnične omejitve.



Panasonic, LG in Samsung skušajo v navezi s Skypom napraviti iz televizije pravi videotelefon. Bomo potrošniki pograbili priložnost?

Kaj pa, če nimate konzole? Ni problema! V začetku leta se je pojavila presenetljiva najava, da bodo določeni Panasonicovi televizorji z mrežnim priključkom podpirali priklop kamere, za čvekalno povezljivost pa ne bo skrbel nihče drug kot Skype! Takoj zatem sta se oglasila Samsung in LG ter napovedala isto stvar. Prvi televizorji so že na trgu, toda cene kamer so lepo zasoljene, okoli 150 evrov. Vendar obstaja alternativa. Če si kdo lasti škatlico apple TV, zanjo obstaja vtičnik za Skype, ki deluje s katerokoli kamero, če ima gonilnik za maca. Je morda naveza TV in kamere tisto, kar bo končno zagnalo videotelefonijo? Vsi tisti, ki filme zijamo v spodnjicah in posuti z drobtinami čipsa, odločno odkimavamo.

Je prihodnost res v 3D?

Takole na prvo žogo bi človek rekel, da nikakor. A ob vsej oglasni kampanji, ki jo zganjajo proizvajalci trirazsežnih televizorjev, se je stereoskopija prikradla tudi k spletnim kameram. Eden takih izdelkov je minoru, simpatična rdeča kamerica z dvema očescema, ki spominja na majhnega robotka. Kljub poševnookemu imenu (minoru v japonščini pomeni resničnost) ne prihaja iz Dežele vzhajajočega sonca. Razvili so jo v Veliki Britaniji in jo tržijo kot prvo pravo 3D-čvekalno izkušnjo. Niti cena se ne zdi pretirana, kajti gizmo na



Edini program, ki podpira zastonjski konferenčni klic, je macov iChat. Za Okna ga seveda ni. Tudi tu Apple švindla, saj je zadeva zaenkrat čisto nezdružljiva s Facetimom, videočvekom, ki ga pompozno reklamirajo na iphonu in ipodu touch.

spletni strani Minoru3d.com stane 82 evrov plus stroški ladjarjenja, očala pa dobite po pet evrov za pet papirnatih komadov oziroma petnajst evrov po kosu, če hočete bolj frajerska plastična. Predobro, da bi bilo res? Skoraj. Slaba stran kamere sta tipali, ki zmoreta zgolj ločljivost 640 x 480 pri mizernih 15 slikah na sekundo oziroma dvakrat toliko v pol manjši. Povejte, kdo bi hotel gledati video v velikosti poštne znamke, stereoskopskosti navkljub? Da minoru ne gre blazno v promet, govori dejstvo, da jo v nekaterih spletnih prodajalnah dobiš po polovični ceni.
Drugo pot so ubrali pri podjetju Hytek, kjer so na stojalo sparili generični kameri in spisali univerzalni gonilnik, ki združuje sliki. Pri njih lahko naročite tako kompletno rešitev ali samo kupite gonilnik in ga uporabite s kamerama po želji. Slednji stane nič kaj skromnih 30 dolarjev, a je na Hytekautomation.com dosegljiva brezplačna različica, ki v video prilepi vodni žig. Baje deluje tudi z dvema različnima kamerama, žal pa je spisan samo za 32-bitna Okna, ki počasi odhajajo iz uporabe.



Prikupnost je beseda, ki najbolje opiše 3D kamerico minoru. Funkcionalnost? Niti ne.

Resno, kaj bom s kamero?

Če si zastavljaš to vprašanje, tovrstna zadevica res ni zate. Introvertiranci, zanemarjenci, nečimrneži, dermatološki izzvanci, ljudomrzniki in tisti, ki se bojijo svega in svačega, si tovrstnega stika s svetom pač ne želijo. Še vedno pa sem prepričan, da je veliko ljudi, ki bi radi svojega sogovornika videli in jim ni nerodno pokazati se. Včasih oblečeni, drugič morebiti ne. Jasno, vsak ima trenutke, ko meni, da je bolje, da ga ostali svet ne vidi, in določena želja po ohranitvi zasebnosti je razumljiva. A navsezadnje vsak program omogoča, da video zavrnemo oziroma ga ne pošiljamo, in hkrati daje možnost, da sogovorniku razložimo, zakaj smo se tako odločili. Kar pa še ne pomeni, da bi se morali za vsako ceno ogibati tovrstnim pogovorom. So le čisto drugačni kot venomer eno in isto tipkanje. Bolj iskreni. Tvoj obraz pove več kot kopica smeškov. In ni ti treba pisati LOL.



● Medtem ko je G510 le površinska pomladitev predhodnice, ima brezžičnost novih slušalk občutno praktično vrednost. Lahko pomivamo posodo in obenem čebljamo s kolegi v WoWu!

LOGITECH G700

Logitech je pred petimi leti igrarsko miš G7 pogumno odtrgal od fizičnega podatkovnega vodila. A ker ni bila ravno uspešnica, so jo poslali spat, to pa je dalo prostor tekmecem, Razerjevi mambi in Microsoftovemu sidewinderju X8. Švicarji so sedaj rekli "OHOHO, NE, NE BOSTA!" in pred nami je G700.

Mišak nadaljuje lani obdelani model G500 (Joker 197). Osnova je ergonomska ledvična oblika za desničarje, ki ji sedaj na levi strani ven štrli še malo podaljšano počivališče za palec, podobno kot pri brezžični seriji performance MX. Izdelava je robustna, z materialom iz hrapave plastike na robovih. Občutek ob pritisku glavnih uhljev je odličen kot vedno, pa tudi kolešček je sedaj že standardni z dvojnim delovanjem – klikotavim za natančno menjavanje orožij in osvobojenim za dričanje po spletnih straneh. Pozna tudi klikanje vstran in zopet je preveč trd, da bi ga učinkovito uporabljali kot tretji miškin gumb.

Druga zgodba so preostali knofi. Trije so postavljeni ob rob levega glavnega uhlja. Sprednji je obupno oblikovan in se nenehno ravsa s kazalcem, tista dva za njim pa imata čudno mehak, nekvaliteten pritisk. Štirje bočni nad palcem so nagneteni pretesno skupaj in da bi jih laže pritiskali, so posebne oblike, da jih suvamo s prečnim gibanjem palca. Ko se na to navadiš, nekako gre, a nikarte nanje vezati življenjsko pomembnih prijemov v igrah, saj jih je v žaru borbe zelo lahko zgrešiti ali pritisniti pomotoma.

Prostor za uteži iz G500 je prepustil mesto napolnljivi bateriji NiMH AA, ki zadošča za slaba dva dneva intenzivnega igranja. No, če začne notranje napajanje odpovedovati, panika ni potrebna, saj se G700 polni po žici, ne stojalu. Mini USB kabel ni le električni, marveč tudi podatkovni, s čimer lahko glodalca v nekaj sekundah spremenimo iz brezžičnega v klasičnega, tudi med igranjem. Takrat je moč baterijo vzeti ven, s čimer postane miš po teži primerljiva z ožičenimi. Res uporaben prijem, za katerega upam, da postane stalna praksa.

Drobovje serije G že nekaj let opisujemo v superlativih in s to mišjo ni nič drugače. Visokokakovostni laser z nastavljivo ločljivostjo od 200 do 5700 točkami na palec, zajemanje gibanja z od 125 do 1000 herci, pospeški nad pet G in podobno so stvari, ki bodo zadovoljile celo najbolj zahtevne. Podobno je s programsko opremo, z že znanim SetPointom, ki zna poljubno reprogramirati delovanje vseh gumbov, v pomnilnik naprave zapisati štiri na igre vezane profile in početi makro skupke ukazov z več kot tristo ukazi.

Odzivnost je bila v brezrepem načinu brezhibna, tek po podlagi spričo visokokvalitetnih drsnikov takisto. Tudi ko sem poleg imel usmerjevalnik in slušalke G930, ki oddajata na isti frekvenci 2,4 GHz, ni bilo opaziti motenj. Čas strahov pred brezžičnostjo je mimo in G700 je izjemen izdelek. Sto evrov je sicer zajetna cena, ni pa oderuška, saj je denimo mamba še dražja, medtem ko je cenejšega sidewinderja X8 pri nas skoraj nemogoče dobiti. Ne morem pa mimo slabo razporejenih drugotnih gumbov. Razvijalci bodo morali nehati z eksperimentiranjem na silo, ker samo kvarijo sicer odlične izdelke.

Aggressor



● Po štrlečem levem delu G700 spominja na Logijevo performance MX. Lučke ob strani zmorejo prikazovati tako ločljivost kot izbrani profil in stanje baterije.

LOGITECH G510

G510 je nadaljevanje G15, tipkulje, ki je začela z LCD-ekrančki. Pomladitev se kaže predvsem v kozmetičnih malenkostih: tipke morejo zdaj zažareti v poljubnem odtenku, ne le treh. Farbo lahko vežemo na profil, to je seznam makro ukazov za posebne funkcijske tipke. Te so še vedno ob levem robu in spet jih je osemnajst. S tremi knofi nad njimi lahko hitro menjavamo med tremi profili, kar skupaj nanese 54 mogočih posebnih ukazov na dosegu tace. Te komande so lahko preproste kombinacije dveh tipk ali zapletena makro zaporedja iz več sto ukazov, s katerimi v eni potezi premlatite lich kinga. Ne, saj ne.

Tipkovnica ima razen tega vse znane reči, ki smo jih pri Gjih vajeni. Denimo izklop nadležnih okenskih gumbov in zmožnost zaznavanja do petih hkrati stisnjenih tipk, kar običajne tipkovnice požene v norost. V desnem zgornjem kotu je obvezen nadzor zvoka z luštnim valjastim gumbom za jakost. G510 premore vtiča za slušalke in mikrofon, katerih signal šiba skozi tipkovničin USB-kabel, ne pozna pa USB-izhoda, kot ga ima G19.

Na otip je petstodesetka luštna kot vsi izdelki serije G, tipke imajo dolg hod in jasen odziv. Kljub temu pa se zdita mehanizem in izdelava slabša od tistih pri G19 in G13. Ohišje je zajetno, a za Gje si na mizi itak vselej potreboval nekaj dodatnega prostora. Tudi G510 prilagajo snemljivo podlogo za dlani.

LCD je praktično enak že znanemu s prenovljene G15, torej monokromatski, ki žari z istim odtenkom kot tipke. Tudi njegova funkcionalnost je slična kot prej – vprašljiva. Sam tudi po mnogo letih uporabe originalne G15 ne uspem upravičiti obstoja prikazovalnika. Zakaj bi kdo imel tja zadegane statistike iz WoW, ki jih nikoli ne gledamo, ali karkoli drugega iz špila, saj samo moti pogled, ki mora biti itak uprt v monitor? Dobro, saj kaj uporabnega se najde. Med testi hardvera sem recimo tamkaj gnal prikazovalnik temperatur. A to je primerno res samo za tiste, ki vedo, da tak prostor nujno potrebujejo. Za ostale je dvajset evrov, kolikor je G510 zaradi ekrančka dražja od podobne G110, nesmiseln dodatni strošek. Če na mizi nimate že katere iz te serije, si lahko G510 omislite za okroglega stotaka, toda sam bolj priporočam cenejši model G110 brez LCDja.

Aggressor

LOGITECH G930

Kot je G700 naslednica G7 in G510 hčerka G15, je slušalni komplet G930 otrok G35 (Joker 191). Skratka, impozanten skupek igrarskih slušalk in mikrofona za visoki razred. Na prvi pogled sta si oba izdelka na moč podobna, dokler ne pogruntaš, da tu opisani nima kabla. G930 je brezžična naprava, v katero je Logitech zapakiral kar dve anteni, ki prenašata nestisnjeni 48-kiloherčni zvok. Škrate fotone strelja USB dongelj, ki ga lahko posadimo v priloženi podstavek, kjer je še kabel za polnjenje. Doseg signala je ducat metrov in v praksi lahko brez posledic kolovratimo po večjem stanovanju. Predelne stene komunikacije ne motijo, je pa hud sovražnik signala armiran beton, zato se med nadstropji povezava rada izgubi. Baterija zadostuje za dobrih deset ur uničevanja ušes, nakar je treba v slušalke vtakniti USB-kabel. Ta pa NI hkrati tudi podatkovni, zato smo v vsakem primeru odvisni od anten.

Navkljub vdelani bateriji G930 začuda niso težje od G35! Obdržale so dobro nastavljiv in čvrst prijem, ki školjki obdrži na glavi tudi, ko od besa zaradi zanič teama, laga in glupe karte v Counter-Striku z glavo butamo ob mizo. Hkrati pa to spet pomeni, da jih zaradi mase ter oprijema težko odmislimo in po več urah znajo utruditi vrat. Gre za zaprt tip slušalk, ki povsem objamejo ušesa, s čimer učinkovito ubijejo zvok od zunaj. Školjki sta veliki in prostorni, s kvalitetno usnjeno podlogo, ki bo več kot zadoščala takim z večjimi uhlji, in naravnost imenitno sedita na čebru. Dokler te ne začne matrati teža, so G930 užitek. Poreklu primerno na levi strani čepijo trije programabilni gumbi, knof za izklop mikrofona, nastavljalo glasnosti ter gumb za pretik prostorskega zvoka.

Kot G35 tudi naslednik pozira z zmožnostjo predvajanja 7.1-kanalnega zvoka dolby surround. To je čisto programska rešitev, saj v posamezno uho nažiga samo en zvočniček. V praksi se obnese predvidljivo: prednost v igrah je pred stereom opazna, a pri sprožanju efektov iz različnih smeri še zdaleč ne premore ostrine in zanesljivosti obkrožajočih zvočnikov.

Ker gre za igrarske slušalke, na njih prav tako ne gre snovati domačega hi-fi sistema, saj se v primerljivem cenovnem razredu najde mnogo boljše izdelke za poslušanje glasbe. Kljub temu pa je od G35 viden napredek, saj je zvok pristnejši in prasketanja manj, zato so te slušalke fine za dvojno igrarsko-glasbeno namembnost. Basi so žal še vedno medli, toda programska oprema zdaj omogoča več igranja z uravnalnikom (equalizerjem), s katerim lahko naštimamo izrazitejši bas. V ostalem je programje podobno kot prej, z nekaj hecnimi efekti za dretje v mikrofon, medtem ko smo za povezavo funkcijskih tipk z zunanjega programja, na primer igralnikov, odvisni od Logijevih vključkov. Najti jih je moč za večino popularnejših aplikacij, kot sta WinAmp in Windows Media Player, pri kaki obskurnejši pa je to vprašljivo. Najsvetlejša zvezda G930 ostaja mikrofon z izjemnim uničevanjem šuma in dihanja. Tudi ob tišjem govoru se nas sliši zelo razločno.

Slušalke G930 ta trenutek po zmogljivostih med igričarskimi izdelki nimajo dosti tekmecev. A brez tekmeca so žal tudi glede cene. Že ob G35 smo vihali nos nad 130 evri, za G930 pa trgovci hočejo nič manj kot 180 evrov! Že res, da so na glavi super, a približno primerljivo kakovost je moč doseči tudi s cenejšimi izdelki. Zato orenk preštudirajte, ali se vam nakup splača. Zlasti če imate konkretno zvočno kartico, ki zna sama emulirati prostorski zvok. ***Aggressor***

PREHITITE KONKURENCO!

(IT svetovalec - kupujemo PCX računalnik)







ljubezen na prvi klik

PCX computers

Je mogoča?! Ljubezen na prvi klik, namreč… Če izberete za svoje novo delovno orodje računalnik PCX tako kot mnogi uporabniki že 17 let, zagotovo.

Računalniki PCX zadovoljijo vsem vašim potrebam: ko potrebujete orodje za delo v pisarni, za pripravo seminarskih nalog, za gledanje filmov, poslušanje glasbe ali pa »mašino«, stroj za zelo zahtevne operacije… kakršnekoli že so vaše želje – izpolnite si jih lahko z izbiro pravega računalnika PCX.

Ne glede na modelno serijo so v računalnike vgrajene najkvalitetnejše komponente svetovno priznanih blagovnih znamk. Poleg Asus in Gigabyte osnovnih plošč z že vgrajenimi zvočnimi, grafičnimi in omrežnimi karticami, so vanje po potrebi vgrajene še samostojne grafične kartice Gigabyte in Asus, ki predvsem igričarjem omogočajo optimalni užitek pri igranju igric.

V računalnike so vgrajeni Intelovi procesorji, ki skrbijo, da se delovni procesi odvijajo z izjemno hitrostjo; s procesorji nove generacije – i3, i5 in i7 - pa sledimo tudi trendom čim manjše porabe električne energije in varovanja okolja.

Kingston in Corsair sta blagovni znamki pomnilnikov v PCX računalnikih, ki s svojo kvaliteto prepričata še tako zahtevnega kupca.

Na WD trde diske lahko shranite do 2 TB podatkov. Odlikuje jih tiho in hitro delovanje, ki je rezultat nenehnih preizkušanj diskov v ekstremnih okoljih.

Dodatke – tipkovnice, miške, zvočnike, kamere… - lahko izbirate po svojih željah, med blagovnimi znamkami Genius, icon7, Transcend, Gigabyte, Logitech. Običajno jih v osnovni sestavi računalnika ni, zmeraj pa jih lahko dokupite.

Ne pozabimo še operacijskega sistema. Čeprav so zaradi individualnih potreb kupcev v prodaji tudi računalniki brez operacijskega sistema, vsekakor priporočamo nakup PCX računalnika s prednameščenim operacijskim sistemom Microsoft Windows 7, saj boste ob nakupu prejeli še bogato dodatno programsko opremo: brezplačni antivirusni program Microsoft Security Essentials; Microsoft Live Suite (Messenger, mail odjemalec, Fotogalerija, Movie Maker…).

PCX računalniki imajo pri SIQ-ju (Slovenski institut za kakovost in meroslovje) pridobljen certifikacijski znak CCA EMC, ki dokazuje, da naprava ustreza evropskim standardom za elektromagnetno združljivost. Zagotavlja, da je izdelek tipsko preizkušen pri neodvisni instituciji, in da je pod nadzorom tudi njegova proizvodnja.

CE oznaka pa ne pomeni samo skladnosti naprave z zahtevami EMC direktive ampak vseh tistih direktiv, ki to napravo omenjajo.

In še LVD certifikat. Potrjuje, da PCX računalniki delujejo znotraj napetostnih mej, ki so določene po LVD direktivi Evropske unije.

Res smo prepričani, da se zaradi kvalitete komponent v PCX računalnikih, dveletne garancije, izjemne pred- in poprodajne podpore ter urejenega servisa v PCX računalnike v resnici zaljubite na prvi klik. In, če k temu dodamo še LVD in CCA EMC certifikate, s katerimi vam kot edina blagovna znamka računalnikov, ki je narejena v Sloveniji zagotavljamo, da so le-ti okolju prijazni, zdravju neškodljivi ter ustrezajo preventivnim ognjevarnim zahtevam?!

Prepričajte se še sami!

AVTERA

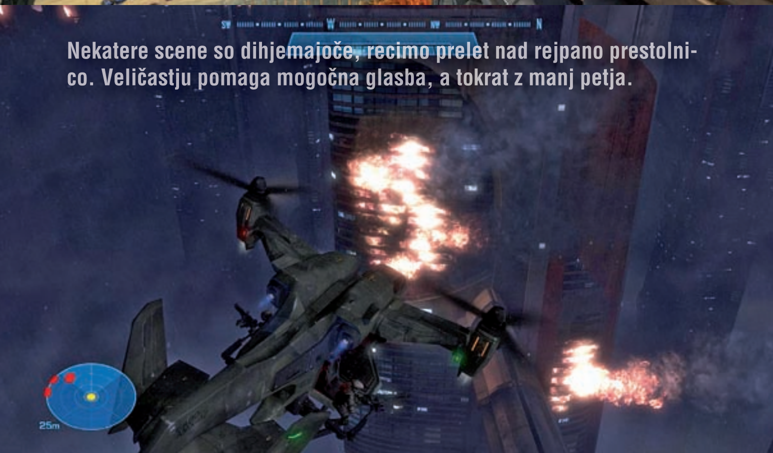
NA VOLJO V VSEH BOLJE ZALOŽENIH RAČUNALNIŠKIH IN SPLETNIH TRGOVINAH PO VSEJ SLOVENIJI!

Litijska cesta 259, 1261 Ljubljana - Dobrunje
tel.: 01 58 53 640; info@avtera.si; www.avtera.si



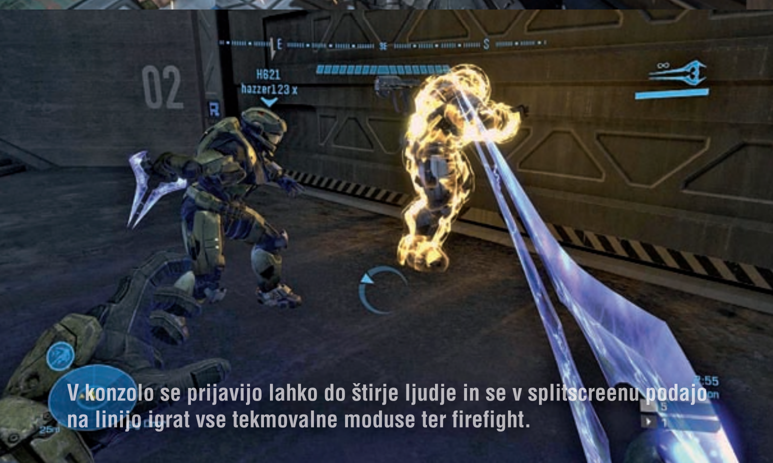
"Tastar, a teb dela net?" "Ma ne, kurc, pa dlih sem hotu dat fotomontažo sumljivo prepletenih Master Chiefa in Takerja na gnoj."


Dual wielda ni, tako kot ne podnapisov za besedičenje izven vmesnih sekvenc. To zna zmotiti, saj govorjenje ni najbolj razločno.


Nekatere scene so dihjemajoče, recimo prelet nad rejpano prestolnico. Veličastju pomaga mogočna glasba, a tokrat z manj petja.



Svežino večigralstva pomagajo ohranjati dnevni in tedenski izzivi, ki se redno menjavajo, na primer ubij toliko sovragov.


V konzolo se prijavijo lahko do štirje ljudje in se v splitscreenu podajo na linijo igrat vse tekmovalne moduse ter firefight.

Halo: Reach

Vesoljsko oporišče brani le še Sneti. Utrujen in polnih gat, a zagrizen.

83 Razkorak je star. Na eni strani je žgoča želja po izvirnosti in napredku, ki ima dostikrat za posledico ambiciozne, toda nedodelane igre. Na drugi pa izpiljenost klasične zasnove, zajeten nabor opcij in konkretna vrednost za denar, pri čemer izdelku manjka inovativnosti. Reach trdno stoji v slednjem taboru in z mrkim glasom izza robokopovske kacige pravi: "Če ti Halo doslej ni bil všeč, ne vsebujem ničesar, da te prepričam v nasprotno. Če ti je Halo srednje dogajal, bo tako tudi z menoj. Če ti je Halo ljub do te mere, da po mestu hodiš v plastičnem oklepu Master Chiefa in divje strafaš okrog vsakega, ki te čudno gleda, pa boš orgazmiral." Nato si v sklepe nalije svežega olja in gre na sataraš z brutovskimi jetrci, 2 futur-EUR za porcijo.

Ne bi bilo primerneje, da bi jedel grško solato? Navsezadnje se špartanci, elitni vojaki prihodnosti, ki branijo Zemljo, spogledujejo s staro Grčijo. A je že tako, da je planet Reach kolonija z veliko madžarskega prebivalstva. Zaradi česar morda leta 2552 sploh pride do golaža, ko napadalci iz vesolja, pisana mešanica različnih bitij pod eno religijo ter enim imenom Covenant, na poti do modrega planeta napadejo oporišče UNSC (United Nations Space Command). Vojna s Covenanti traja že dolgo in če Reach pade, se bo morda hitro končala – na slab način za človeštvo. Vse nas bodo poklali in za pete obesili v shrambe, da si nas bodo rezali na kolobarčke, ko bodo zlakotnjeni! No, srečoma vemo, da iz te moke ne bo kruha, kajti igra se odvije pred dogodki v Halu 1. Reach BO padel, tu ni trtemrte. Toda Master Chief bo v enici, dvojki in trojki prinesel boj k Covenantom ter rešil galaksijo pred parazitskimi Floodi. V koži Nobla 6, enega Chiefovih tovarišev v supersoldatskem programu SPARTAN in ključnega člana reševalne odprave, moraš zgolj rešiti, kar se rešiti da, in samurajsko sprejeti poraz.

S tega stališča je Reacheva zgodba sprejemljiva. Dogodke preveva občutek žalosti in izgubljenosti, mesto kleca pod orjaškimi vesoljskimi križarkami in hordami invaderjev, civilisti so kanonfuter. Bungie, ki ne bodo več delali Halov (kar ne pomeni, da je Reach zadnji del serije, saj ta nese zlata jajca), skušajo razpoloženje dvigniti s poveličevanjem herojstev posameznikov. Toda groza izgube se dviga zanesljivo kot nov dan. Vseeno pa je fabula v dosti pogledih zgrešena priložnost. Pripadniki moštva Noble s tabo vred so zarisani le v osnovnih potezah in trpljenje Reacha spremljaš z razdalje, tako da je človečnost iz ODST oddaljen spomin. Navezava na Halo 1 pa je nekam kilava. Večino časa preživiš med tekanjem od ene rešetalne naloge do druge in šele na koncu se ozki tunel razpre v širšo sliko, a ne prav zadovoljujoče. V primeri z ostalimi Hali je Reacheva pripoved osnovna in neambiciozna, zlasti za nekoga, ki ni čustveno navezan na ta univerzum. Bodo pa ljubitelji veseli slehernega koščka podatkov in videli bodo, da scenarij za igro dopolnjuje onega iz knjige Halo: The Fall of Reach pisatelja Erica Nylunda. (Optimistično predpostavljam, da v teh časih še kdo bere.)

Mrko bo gledal tudi tisti, ki je pričakoval čisto nov svet. Planet tvorijo naselbinice, vmesne širne zaplate s peščenimi ravnicami in skalnimi kanjoni ter mesto Nova Aleksandrija. Toda vsega se drži močan pridih že znanega, kot bi bili še vedno v zemeljski metropoli New Mombasa, po kateri smo se streljali v Halu 2 in ODSTju, in na površini Obroča. Arhitekturno bi reciklažo še razumel, čeprav bi lahko območja, kjer kmetje redijo noje in pridelujejo ljute papričice, naredili prepričljiveje. Nobene potrebe pa ni, da je narava na Reachu videti kot izvleček ogromnih prstanov – halov, po katerih smo že večkrat iskali skrivnosti napredne ancientne civilizacije. Čeprav je grafični pogon v primerjavi s tretjim delom boljši, s čudovitimi vremenskimi in svetlobnimi učinki ter več zaobljenosti, je slog domala enak.

Reach-iklaža se tu ne konča, kajti to je Halo kot Halo. Sicer s še malo več dogajancije in manj neakcijskih delov ter z mnogimi šoferskimi pasažami. Na eni stopnji v kampanji po mestu pilotiramo futurističen helikopter, medtem ko se na drugi podamo v orbito, kjer v imitaciji Wing Commanderja branimo postajo. Ampak Reach ni ODST, ki je dodal nelinearno vandranje po mestu, grafični filter za ojačanje svetlobe in zemljevid, izpostavil tiholazenje ter umaknil zaznavalnik gibanja (motion tracker). Čeprav formalno nisi Master Chief, bi zlahka bil, saj si praktično tak špartanec kot on. Izmenjavajo se klasične vrste nalog – napad, obramba in ostrostrelstvo, v katerih je čutiti dosti povzemanja, le da ni šefov, saj izostane celo bolj s scarabom. Pretežno se trudiš klati stare sovražnike, od gruntov prek brutov in jackalov do hunterjev ter elitov. Prišlek je skirmisher, hitra čupata volkodlaška beštijica, grunti pa imajo bolje oklepljeno varianto. A širše gledano je to blažev žegen, saj počneš natanko tisto, kar si doslej, proti domala enakim silam, kjer ti srce najbolj hitro utripne, ko predse fašeš mogočne hunterje in zanesenjaške kuščarjevske elitnike ter moraš na roke obračunati s covenantskim tankom wraithom. Na enem samem mestu naletiš na lokalno obarvano živalstvo. Tudi orožarna je domala enaka in čeprav je dobrodošla vdelava designated battle rifla, ki napol ostrostrelsko razpošilja posamezne krogle, ter needle rifla, needlerja za na daljavo, taktično ni kakih blaznih sprememb. Lahko bi recimo poveljeval sotrpinom, saj si na številnih mestih obkrožen z naključnimi soldati in/ali kolegi špartanci. Lahko bi imel na ključnih mestih v pripovedi izbiro, kaj storiti.

Lahko bi naletel na ščep nelinearnosti, kar je vpeljal ODST. Ničesar od tega ni. Reach je stari Halo v trdo.

Toliko o izvirnosti. Zdaj pa k izpiljenosti, ki zagotavlja, da se izdelek igra res res RES dobro. Bungie so kampanjo zastavili kot nonstop akcijado v nizu mini aren, kjer so obračuni z umetno pametjo tekoči, razgibani in nepredvidljivi. Kako se boš lotil covenantskih prašičev, je povsem odvisno od tvojega sloga, orožij in opreme, saj je bore malo skriptanega. Sovražniki so na začetku razporejeni tako, kot so zapovedali razvijalci, a potem je lahko permutacij obilo, saj odlična silicijeva inteligenca oponaša ljudi v nalinijskem deathmatchu. Ker pred tabo običajno ni ozko zamejen hodnik (seveda so prisotni tudi ti, med drugim na vsemirski križarki, kjer se bojuješ v zmanjšani gravitaciji), marveč širši nivoji z več nadstropji, ovirami, prehodi, vrati in ozkimi grli, imaš na njih občudovanja vredno svobodo gibanja in tega, kako boš kanalje pošmajsal. Ali zgranatiral. Ali povozil. Menim, da je ta vidik Reacha in Halov premalo izpostavljan ter cenjen. Orožja se bistveno razlikujejo po hitrosti izstreljevanja ter ubojni moči glede na razdaljo, nosiš pa lahko le dve, ki jima streliva poide relativno hitro. Takisto si na spodobni težavnosti brž mrtev, če ne spoštuješ sovražne ognjene sile. Spektakel je vse bolj galaktičen, ko se po nekam počasnem začetku bližaš zaključku, ki je na eni višjih težavnosti oddaljen približno deset ur. Situacije pa so po Bungiejevo mojstrsko orkestrirane, odlično tempirane in domala stalno zanimive, čeprav jim gre spet očitati, da so preveč slične ostalim Halom. Rekel bi tudi, da so tvoji kameradi precej omejeni in da Covenanti še vedno premalo sodelujejo ter jih je strah jurišati na tvojo pozicijo. Ko se jim približaš, je ples z njimi sicer napet, toda bistvenih izboljšav in predrugačitev ni. Le eliti so še za kanec bolj dinamični in znajo zvito uporabljati powerupe, ki so na voljo tudi tebi.

Powerupi so nove začasne moči, ki jih menjavaš sproti, a imaš lahko opremljeno le eno. Mednje sodijo šprint, s katerim se urno približaš nasprotniku ali zbežiš, raketni ruzak, ki omogoča kratko letenje, začasna neranljivost, zdravilsko-obrambna kupola, prikritost in hologram, ki ustvari tvojega dvojnika. Ko energije zmanjka, je treba čakati, da se zopet napolni. Namen powerupov je, da ti dajo še več možnosti, kako pristopiti k bojevanju, pri čemer ni enega samega pravega načina. Triumfiraš tako ali drugače, s to oborožitvijo ali ono, z džipom ali brez, z živimi ali mrtvimi sovojaki (nesmrtni so zaradi štorijalne niti le špartanci). Druga izbira je itak smrt.

Powerupi so hkrati ena svežejših stvari v večigralskem delu, ki po tradiciji tvori pomemben del Halov. Za številne važnejšega od puščavništva. Reachev tekmovalni multi je idejno tak kot samotarska izkušnja: dosti enakega kot prej, a z nekaj spremembami. Med njimi prednjačijo vnaprej določene kombinacije (loadouti) orožij in powerupov, ki jih izbereš na začetku boja in jih lahko zamenjaš po vsaki smrti. Denimo šprinter s snajperico, jetpacker z raketometom, zdravilec s šibrenico in tako dalje. Ker lahko s tal pobiraš orožja ubitih, to niso v kamen vlite izbire, so pa s posluhom uravnotežene in pomenijo nekoliko nov taktičen pristop. Postaviti hologram v sobo, gledati, kako ga prišlek divje strelja, nakar ga zaklati od zadaj, je bajno. Kart je devet, kar ni ogromno, in večina jih ni ravno originalnih, saj si delijo marsikaj s prizorišči iz prejšnjih delov. A ne gre jim oporekati domala perfektnega dizajna, filigransko premišljene razporeditve praktično vsakega roba in naklona ter širine pristopov. Ponekod si ujet v kockasto strukturo, polno klančin in zidov, drugod se v napadalni ptici spreletavaš okrog gromozanskega stolpa, nafilanega s snajperji, potem se greš komandosa v leseni bajti ali tankista na poljanah.

Najbolj popularni so moštveni deathmatchi štirih proti štirim, toda največje število sodelujočih je šestnajst in Reach nudi še vse kaj drugega kot napucavanje team slayerja. Mnoštvu starih načinov se pridružijo headhunter, kjer zbiraš goreče lobanje, ki padajo iz pobitežev, in jih skušaš nesti v ciljno polje, preden ti jih vzamejo ... generator defense, kjer trije branijo generatorje, ki jih prav toliko nasprotnikov napada ... stockpile, kjer moštvi zbirata zastave ... race, ki je dirka z džipi ... ter invasion 6 na 6, kjer en tim skuša onesposobiti ščit in prenesti energijsko jedro na svojo stran, druga pa to preprečuje. Je to vse? Ma kaki. Velik poudarek je na sodelovanju, saj je moč v coopu na eni konzoli (razdeljen ekran) ali na liniji v družbi do treh sotrpinov preigrati vso kampanjo, čemur je ta lepo prilagojena. Takisto se je moč sodelovalno lokalno ali na spletu ubadati z odličnim načinom firefight, kjer sam ali v družbi tamaniš valove Covenantov. Ta je prišel v ODSTju, vendar tedaj ni bil interneten – zdaj je. Če ti še to ni dovolj, lahko v Kovačiji (Forge) modersko spreminjaš prizorišča. Ali posameznim misijam iz kampanje dodajaš in odvzemaš lobanje, ki spreminjajo pogoje. Ali nastavljaš milijon opcij v vseh modusih. Ali gledaš posnetke bojev. Ali filme ter slike naložiš na Bungie.net, ki je dostopna v brskalniku in vodi detajlne statistike. Ali lokalno povežeš več xboxov po system linku. Ali greš v areno, ki v slayerju povezuje najbolj hardcore tekmovalneže. Ali ... Ne konca, ne kraja. Tole lahko šopaš tedne, mesece, celo več, nad sto tisoč igralcev vsak dan pa zagotavlja dolgotrajnost.

Ne gre sicer zanikati, da je multi v Reachu zvečine znan in staromoden. Tako po bojevalnem občutku, ki cika na Unreal Tournament 2004, kot po tem, da za prislužene kredite ne moreš odkleniti ničesar bistvenega za igranje. Nabaviš lahko samo dele oklepa, goreče glave in podobno barbikasto kozmetiko, kar v primerjavi z bolj prilagodljivimi streljankami, kot sta Modern Warfare 2 in Bad Company 2, deluje nesodobno. A po drugi strani ti špil pač takoj da v uporabo vse, kar ima. In zopet – vsebine je v njem, kot bi je naklel, in v vseh modusih se igra odlično. Če veš, da kupuješ Halo, in ne zahtevaš posebne izvirnosti, se boš imel super. Kdor jo, naj se na Reach ne poda. Ostalim pa rečem le: "Give 'em hell, Spartans!"



Škoda, da vizualna prednost včasih pomeni krute padce gladkosti, ki znajo zmotiti predvsem pri ostrostrelstvu.

Ko te nosorogovec spoha, ni panike, saj imajo misije veliko nadzornih točk. Res pa je, da ti zna autosave pri tem zagreniti življenje.

Namerilnik s povečavo prikliče z neba bombe, ki takoj razbijejo oklepnike. A njega raba je razumljivo redka.



Firefight, kjer ubijaš valove Covenantov, je odličen in razgiban modus, zlasti v varianti, kjer si oborožen le z bazuko in granatami.



Na dan lansiranja je izkupiček od prodaje Reacha v ZDA znašal 200 milijonov dolarjev. To je največ za serijo, 30 več od Hala 3.



NHL 11

Na ledu je NHL 11, jubilejni dvajseti del serije, konkreten bodiček. Ključna izboljšava je nova fizikalna lupina, kajti iz tega, ko se hokejisti zaletavajo eden v drugega, se lahko izcimi precej več variant kot prej. Ko si trejo jajca, se lahko malo odbijejo, se zasučejo ali se na razne načine zrušijo po tleh. To je super pred golom, kjer je dogajanje luštno bolj nepredvidljivo. Vmes komu odleti ali se prelomi palica, nakar ubožec drsa okoli in si išče žrtve, na kateri bo sprostil žlehtnobo. Plošček je živahnejši in zna bolj samozavestno odskočiti od golmanove roke, nakar ga mimoidoči s palico spusti na tla in ga pospravi v mrežo. Tr00. Drugod so močno



Ko se v ligi EA več igralcem iztečejo pogodbe, jih je treba ročno najti, ročno zamenjati ali na njih ročno uporabiti podaljšanje pogodb. Tu sem se z moštvom JCT XXX ubadal več kot na ledu!

dodelali bulije, kjer je treba zdaj posredovati s potegom desne gobice namesto zgolj drkati knof, kar spet prinese nove situacije ... omogočili sodniško razveljavitev gola, če je bil ta recimo dosežen z drsalko ... nadgradili napadalno umetno pamet, ki je na visokih zahtevnostih bolj nagnjena k podajam, držanju paka in iskanju čiste linije ... naredili vratarje razgibanejše ... poudarili vloge, da je rušenje s korpulentnimi branilci še bolj hulkovsko ... začeli manj forsirati tepežkanje ... ter vnesli še kar nekaj manjših sprememb. Vsega skupaj okrog dvesto. Privzeti način podajanja je zdaj ročni – tak, kjer je treba za spodobno hitro oddajo ploščice dodati nekaj moči, kar pomeni, da moraš bolj premišljati vnaprej.
Čeprav je splošni tempo malo počasnejši kot lani (kar je seveda moč spremeniti z drsniki), je ledena akcija najbolj zadovoljujoča doslej in najbolj spomni na pravi hokej. A to ne pomeni, da je perfektna. Tvoji kameradi so še vedno počasni pri kontrah, zaradi česar je treba v urejevalniku packati lastne akcije, večjih dodelav nadzora ni, nabor taktik nima niti ene novosti, v modusu be a pro, kjer igraš kot lastnoustvarjen hokejist, spet prihaja do grafičnih upočasnitev (!!!), hroščadi niso iztrebili in tako dalje.
No, če bi enajstico ocenjeval zgolj po dogajanju na ploskvi in bi me zanimalo predvsem tekmovanje s prijatelji na isti konzoli ali po netu, kar lahko traja celo leto, bi špilu dal srednjih 80. Ima felerje, a niso prehudi in vobče se igra odlično ter zadosti drugače kot lanska leta. Škoda pa, da so ga EA Canada pobiksali pri načinih udejstvovanja. Vsebine je tu resda nemalo. Lahko narediš svojega igralca in ga pelješ k slavi tako proti umetni pameti kot na liniji. Lahko si omisliš ekipo in jo nadgrajuješ samotarsko ali družabno. Lahko si menedžer. Lahko igraš posamezne tekme, ligo, turnir ali končnico. Problem pa je, da niso dodali bistvenih popravkov za obstoječo vsebino, katere levji delež je od prej. V GM-modu sem naletel na domala iste hakeljce. Niti si niso izmislili kakih super turbo novih modusov.
Žaromet je na kao frišnem načinu EA Sports Ultimate Hockey League po zgledu Fife in Maddena. Tu vodiš izmišljeno moštvo, v katerem prave igralce iz desetih svetovnih lig simbolizirajo karte. Najprej igraš vso sezono, sestavljeno iz ločenih ali turnirskih tekem z živimi ali umetnimi tekmeci, in potem končnico, dokler nekdo ne postane prvak. To zna biti ostudno nalezljivo, saj z uspehi dobivaš sredstva, s katerimi kupuješ zavojčke novih kart. S tem dobivaš sveže hokejiste in jih nadgrajuješ s kartami sposobnosti, podobice pa lahko tudi menjavaš. Toda EASUHL ima dosti težav. Na prvem mestu je neroden vmesnik, katerega cokli sta nepreglednost in vztrajanje pri stalnem ubadanju s podrobnostmi. Potem je tu dejstvo, da moraš biti za Ultimate Hockey League povezan v splet, čeprav bi rad tekmoval le z umetno pametjo. Če nisi na netu, modus ni dostopen, kar je čisti kretenizem. Ponavljam, KRETENIZEM. In naposled negativno preseneti, da je nabiranje sredstev z zmagovanjem tako počasno v primerjavi s tem, da odšteje믹eš cekin v spletni štacuni za nekaj zavojčkov kart, v katerih zagotovljeno najdeš dobre igralce. Prokleti zaslužkarji EAjevski.
Aja, pa Slovenije še vedno ni v igri, čeprav smo v prvi jakostni skupini. Buuuu!

78
Šlik šlak, šiba pak,
Sneti vpije "Mater fak!"
PS3 / X360 — EA Canada / EA



Samoumevna uradna licenca krije osem lig, med njimi NHL, AHL, kanadsko CHL, nemško in češko. Lige EBEL seveda ni, pfuj!

ANALNI PREGLED

NHL je najdlje trajajoči niz športnih simulacij, saj je enajstica že njegov dvajseti del. Prvenec iz leta 1991 za mega drive ni dvignil ogromnih valov, toda EA so vztrajali, v serijo pumpali denar in talent ter si kmalu začeli meti roke. Stari 2D-pogon je dosegel višek v NHL 95, dostopnem tako na računalnikih kot drkalicah, NHL 96 pa je na peceju s sistemom Virtual Stadium prešel v 3D. Trirazsežnost je kajpak ostala in NHL je rastel nekje do inačice 2002, nakar je pogrebniško padel in zagodel drugo violino novemu prvaku, Take-Twojevemu ESPN NHL 2K. Ker tega na računala ni bilo, je lahko večinska slovenska publika zgolj nemo opazovala, kako je NHL iz leta v leto bolj zanikrn. A serija je znova vzcvetela z NHL 08 za PS3 in xbox 360, ki je prinesel nov, nadmočen pogon. Njegova osrednja lastnost je bilo oponašanje hokejske palice z desno analogno gobico na joypadu, dočim je leva nadzorovala trup, medtem ko je bil splošni občutek povsem nadmočen staremu motorju s PS2. Ja, onemu, na katerem so temeljili računalniški NHLi.
Ljubitelji hokeja z računalniki se lahko zaenkrat še vedno slikajo z nagačenim psom. Toda mogoče se serija v next-gen podobi na abake vrne z NHL 12? Če se je ojačala FIFA, ni vrag, da se ne bi mogla simulacija najbolj kul igre na obli!





Pri vzdušju pomagata lepa grafika in kljub ponavljanju domislic od lani odličen komentar Garyja Thorna ter Billa Clementa.



Buliji so ena ključnih izboljšav v NHL 11. Nič več golega drkanja knofa, saj uspeh terja spreten, eleganten poteg desne gobice.

EyePet



Eyetoy je bil v času pred wiijem pravo odkritje. V PS2 si vtaknil kamerico, ki je tvojo podobo neposredno vključila v akcijo. Tako si s telesom sam postal igrator, ko si z mahanjem pomival okna, razbijal krožnike in se šel ostale miniigerne štose. Eyepet za PS3 je nadgradnja koncepta, zahteva pa snemalo playstation eye in move controller. Ponekod v Evropi je špil brez podpore movu sicer potihem izšel že lani. Ker pa je mahalo tako temeljen del izkušnje, so ga poizdali v nadgrajeni obliki. V dnevno sobo ti pripelje tamagočijevsko živalco, ki se ti mota med nogami in komaj čaka, da se bosta skupaj igrala. Kako in kaj, razloži znanstvenik iz laboratorija, v katerem naj bi beštjico razvili. Strička upodablja odličen živ igralec in po simpatičnosti spominja na babico iz predstavitve Eyetoya. Vodi te pri vseh korakih, razlaga novosti in je nasploh prijetna očetovska entiteta.

Iz jajca tako skupaj pomagata bitjecu, ki bi ga še najbolje opisala kot križanca med muco, opico in psičkom. Hitro ugotoviš, da je ljubljenček narejen za gibalno interakcijo. Kamera mora biti postavljena tako, da je igralec v ozadju in je spodnja tretjina prizorišča prosta. To je eyepetovo igrišče, kjer malček teka, se prekopicuje in se odziva na premike v vidnem polju. Če dvigneš roko in pomigaš s prsti, bo srečno poskočil. Če trepneš po tleh, se bo spravil na lov, ob nežnih gibih se bo nastavljal božanju. Različica za PSP bo izšla v prihodnjih mesecih in bo nekoliko drugačna. Tudi tu bo vključena kamera, vendar bo oko usmerjeno proč od igralca. Žvau bo hopsala po mizi ali podobni površini in bo vizualno manj dodelana od res pristno kosmate kepe na PS3. Ta se vsekakor obnaša zelo življenjsko, saj maha z repom, prede, si liže tačke, stresa z glavo in uganja ostale živalske norčije. Početje osmišlja dvotedenski program z izzivi. Vseh nalog je šestdeset, namenjene pa so zlasti predstavitvi nove opreme. Čeprav je igra načrtovana po dnevih, z enim obiskom brez težav opraviš več od predvidenega. S pridnostjo odklepaš dodatna oblačilca, igrače in pripomočke.

Medij za vse to je igrator move, ki prevzame vlogo ročaja raznovrstnih artiklov. Medtem ko pred televizorjem mahaš s pisano lučko, tvoja podoba na zaslonu vihti tuš, sušilnik, mrežo, kanglico s hrano, skakalne obroče in kup drugega. Tu so pihalnik milnih mehurčkov, vrtni komplet za sajenje rož, trampolin, kegljaška steza in celo ribnik. Čeprav kamerica ne zmore več od zrnate slike, ki ji manjka ostrine, je iluzija druženja z žverco močna. Bivalne prostore imaš kmalu nastlane z baloni, polito vodo in raztresenimi priboljški. Poseben element je risanje, saj risbe oživijo in postanejo svojevrstne igrače. Ustvariš lahko avtomobilček, letalo, robota, marioneto in še kaj. Črte vlečeš z movom ali pa se oborožiš s pravim flomastrom in listom papirja. Stvaritev nato pokažeš kameri, a je tak zajem manj zanesljiv. Snemalo ima tudi mikrofon in omogoča učenje preprostih napevov. Kosmatinček pesmico sicer interpretira precej svobodno, a je vseeno ganljivo, ko se iznenada spomni in zabrni Na planincah.

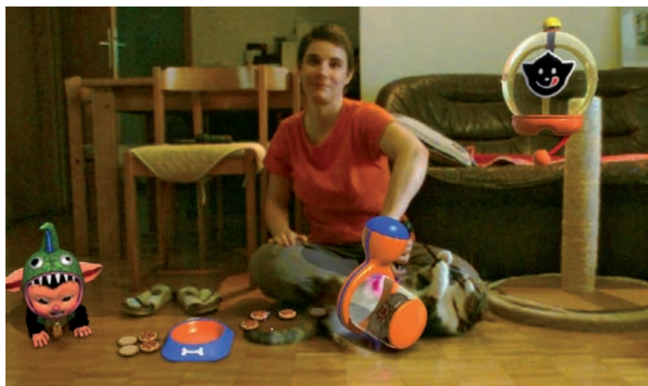
Poleg tega je ščene mogoče do onemoglosti frizirati, mu barvati dlako ter ga maškarati v najbolj hecne cunje, od kostuma želve do miniaturnih uniformic. Da preoblačenje ni samo sebi namen, se trudijo fotografske naloge. Zverinico moraš slikati med kobacanjem v velikanskem milnem mehurju, jo obleči v godzilo in ji v razsutje ponuditi avto ali jo stlačiti v čebeljo opravo ter jo poslati med balone v obliki sadja. Fotografije in filmčke lahko izvoziš na splet, kjer obenem ždi trgovina z dodatno robo. Trenutno je za tri evre naprodaj komplet kmečkih oprav.

A kakor je vse skupaj pisano in lepo izvedeno, izkušnjo kvarijo dolgi nalagalni časi. Vsaka menjava igrač in aktivnosti poteka skozi počasen lijak in pogoltne blizu trideset sekund. Zamudnost je nepopisna in trga izkušnjo, zato to ni izdelek za kakorkoli nestrpne in kritične. Obenem pa ni daleč spoznanje, za kako plitko košarico dejavnosti gre. Učožvau ne raste in se ne razvija, ne lula in ne kaka, je brez spola in podmladka. Značajske raznolikosti ni, tako da vzgojni orehi, omembe vredna paleta čustev in kognitivne nianse odpadejo. Mali se pač izvali iz jajca in to je njegova osrednja ter edina življenjska prelomnica, saj tudi umreti ne more. Glede na to mu precej manjka do statusa pravega virtualnega ljubljenčka, saj je vsak tamagoči izpred desetih let zahteval več odgovornosti. Plastično zmene si moral nositi s sabo v šolo in ga skrbno pedenati, da ni crknilo in je napredovalo po razvojnem drevesu. Podobno, čeprav že manj rigorozno je bilo v Nintendogs za DS. Cucki so imeli tam različne temperamente in so bili do neke mere nepredvidljivi. Užitek jih je bilo učiti trikov, voziti na tekmovanja in opazovati pri igri s sovrstniki. Take finosti tu manjkajo in odsotnost globine je velika škoda.

Eyepet je tako sicer luštkana, a v srži toga in samozadostna igrača, ki je ob tričetrt ure dnevno zanimiva kvečjemu kak teden. Neko mero celostne skrbi sicer spodbuja, saj lahko živalco pregleduješ s skenerjem in ugotavljaš stanje možganov, srčka, želodčka ter mišic. Če je kaj zarjavelo, je čas za igro, crkljanje in futranje. Poročilo pošlješ v zbirni center, nakar dobivaš nagrade. Kljub temu pa prave kazni za zanemarjanje ni, če ne štejem žalostnih očk ob praznem trebuščku in muh, ki se spreletavajo ob umazanem kožuhu. Ker ni posledic in sprejemanja odločitev, ne more biti niti navezanosti in dolgoročnega veselja.



● Špil brez kamere ali mova stane 30 evrov in je primeren za uvajanje otrok v svet iger. Navdušujoče je, kako zna predrugačiti znano okolje. Akvarij je eden takih elementov, vanj pa nameščaš ulovljene ribe.



● Mahljanje z lučko ne zanima le navideznih, ampak tudi prave živali. Virtualnež tule žveči svoje piškote, mačka pa se je lotila movove vrvice.



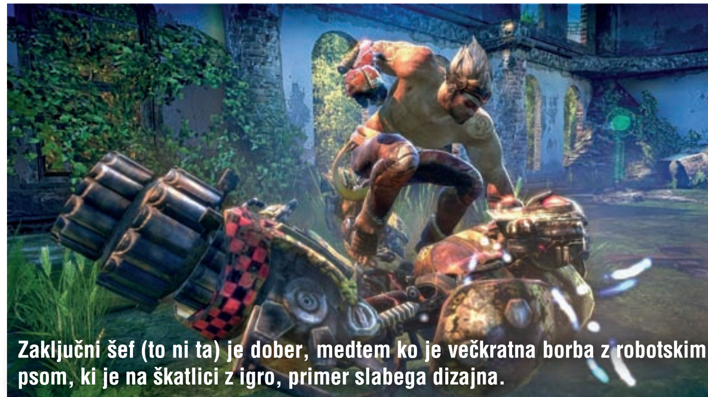
● Dlako neguješ z rednim tuširanjem. Barv kožuha je na desetine, mogoče pa je tudi ročno risati vzorce in spreminjati teksture ter dolžine.



● Vse se ne dogaja na tleh. Ko zrišeš letalo, kosmatin postane pilot in odfrči lovit mavričke ter padajoče zvezde. Ti nadzoruješ višino leta.

66 — *Navi sprejme novega ljubljenčka. Njena mačka ugotovi, da ji ni tekmec.*
playstation 3 — Sony


Bojevalno je igra kljub debilni kameri boljša od Heavenly Sworda. Monkey s svojo palico proti koncu spomni na jedije iz Vojne zvezd.


Zaključni šef (to ni ta) je dober, medtem ko je večkratna borba z robotskim psom, ki je na škatlici z igro, primer slabega dizajna.

Enslaved

Opilki. Zvezdni prah. Enslaved: Odyssey to the West tvorijo koščki tega in onega, povlečeni na kup z raznih koncev. Glej, tod svetijo draguljaste kapljice strojnega olja iz Matrice in Terminatorja. Na hrbtni strani roke – kot bi šel v maškare – opaziš svetlikajoče se drobce Vojne zvezd, drugod pod prsti na nogah začutiš Transformerje & Pobesnelega Maksa. In kot bi si mislil, iz tega nasutega zrnja ni sveže pečenega kruha. Enoigralska odisejada na koncu, oddaljenem deset ur, sicer uspe zastaviti nekaj svojih vprašanj. Scenarij Alexa Garlanda, pisca scenarija za film 28 Days Later, pove par aktualnosti, ki so vendarle večne, kot bi rekel stric Orwell. A kot celota se špil predolgo obotavlja, da razkrije slastne dele, preveč se zgleduje po že razglabljanem in ima pretirano količino igralnih težav. Izkušnja ni skvarjena kritično, a vendarle.

V razsutem postapokaliptičnem svetu se vseliš v kožo nabildanega, gibčnega bojevnika, ki ga zaradi gimnastičnih spretnosti kličejo Opičnjak. Po hrumečem padcu nebesne ladje pomagaš brhki mladenki Trip, da se vrne domov. Zemlja namreč pozna le še dve vrsti ljudi: svobodne preganjance in take, ki imajo na glavi suženjsko čelado, skozi katero jih nadzorujejo robotasti gospodarji. Monkey in Trip sta odločna partizana, ki ju žene skupni interes. Trip niha med žalostjo in jezo, Monkey pa ji mora slediti, saj ima na glavi kacigo, skozi katero mu lahko Trip kadarkoli prizadeja hude bolečine. Toda pokrivalo uporabi malokdaj, saj se med junakoma splete prijateljstvo, ki bi lahko bilo nekaj več. Predvidljivo, a na svoj način ipak ganljivo.

No, romantiko, filozofijo in trpkost ob demoliranem, razčlovečenem planetu prežemata akcija in komedija. Veliko je zbadljivih debat, sploh ko vstopi komični element v obliki debeluha Pigsyja, ki je prav res eno bazdljivo in potrebno prase. Zlasti fino pa je opazovati čudovito zmodelirane obraze. Ti izrazje dolgujejo prejšnji igri skupine Ninja Theory, Heavenly Sword, in profi igralcem, kot je Andy Serkis, ki je oživil Monkeyja. Subtilne interakcije med liki opazno prednjačijo pred večino špilov in ko se enkrat vživiš v štorijo, te Enslaved prav zasužnji.

Te pa večkrat ima, da bi preklemano reč odložil, in to iz čisto nepotrebnih razlogov. Zadeva je mešanica tretjeosebnega ploščadenja, tepeža in streljanja, ki črpa tako iz modernih Perzijskih princev in Assassin's Creedov kot iz Uncharteda ter Beyond Good & Evil. Vse plati so enostavne. Za ploščadenje le tiščiš gobico v smeri naslednjega bliskajočega se oprijema, pri čemer je treba šele na samem koncu malce paziti na pravočasen odriv. Za streljanje nameriš s svojo čudežno plazemsko palico in sprožiš. Če sovrag ni zakrit z modrim ščitom, ga lahko takoj poškoduješ z eksplozivnim nabojem, drugače mu protekcijo prej odstraniš z onesposabljajočim izstrelkom. Mlatenje pa pretežno hoče dokaj slep knofodrk z obdobji domala neprebojnega blokiranja in skakanja vstran. Da smo v njem uspešnejši, lahko z nabiranjem rdečih krogel, ki jih dobimo od pobitežev in iz skritih kotičkov, nadgradimo ščit, zdravje in palico. Količina ojačitev žal ni ravno nabuhla in nima bistvenega vpliva na igranje, zato smrdi po posiljenosti.

Ker sta Monkey in Trip nenehno skupaj, je treba za napredovanje uporabljati njene danosti. V prvi polovici igre moraš skozi krožni meni spremljevalki na vnaprej določenih mestih nekajkrat ukazati, naj s hologramom zamoti robote, ki streljajo z nepremičnih pozicij. Tedaj se Monkey laže premesti med zakloni (h katerim se ni moč prižeti in nato iz njih streljati kot v Gears of War) in pride kovinkotu za hrbet, da ga premlati. Kasneje izmenično aktivirata gumbe, s čimer sukata ploščadi, on pa ji pomaga do više ležečih oprijemov ali jo meče čez prepade.



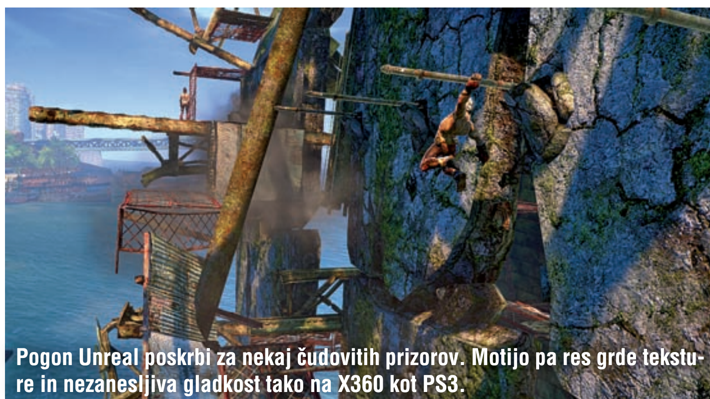
No, če so ukazovanje, nažiganje in ploščadenje dokaj neproblematični, odštevši včasih čudno zaznavanje zadetkov in stika heroja s podlago, ima udarjanje večje probleme. Je plitko in se odvija proti kakim petim vrstam robotskih, nenavdihnjenih in ponavljajočih sovražnikov. Kamera je v njem ena najslabših vseh časov. Resno. Ne vem, kateri idiot jo je postavil tako blizu Monkeyjeve riti, ampak preglednost je zanič in natančnost temu primerna.

Takisto je igra docela linearna in dosti primitivna, saj je omejena na sistem 'pojdi tja in pritisni gumb, ko ti bo tako naročeno'. Med Opičnjakom in Trip ne moremo menjavati, njuno sodelovanje je slabo izkoriščeno, rešitve miselnih oreščkov pa znajo biti skregane z zdravo pametjo. Monkey ima v žepu letalni disk, ki ga lahko uporabi le tedaj, ko to hoče igra, čeprav bi si drugače prihranil kup težav. In tako dalje.

Pa vendar, pa vendar. Enslaved pač hoče zlasti zabavati in povedati kratkočasno zgodbo s kancem soli, in to mu kljub vsem težavam uspe. Čeprav je prva polovica v primerjavi z drugo prazna. Čeprav je vse skupaj tako za roko vodeno in osnovno. Čeprav je najvišja težavnost od treh zaradi pokvečenega boja dostikrat lobotomizacijsko frustrirajoča. Čeprav ni dorasel velikanom, po katerih se zgleduje. Vsi vidiki so povezani v gladko tekočo, napeto celoto, ki te, ako ji daš priložnost, nagradi s pomnljivimi liki, eksplozivnim finalom in hecno toplo-hladnim občutkom v prsih. Priporočam v končanje, ko cena pade.

70 *Sneti niha med željo, da bi to čelado sežgal in da bi jo imel na sebi.*

X360 / PS3 — Ninja Theory / Namco

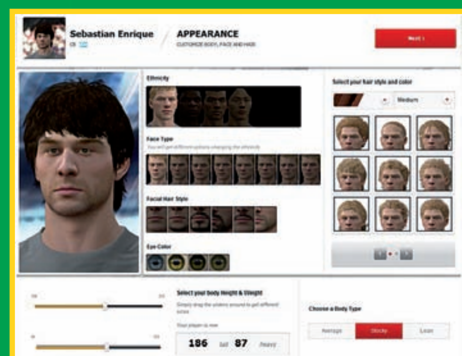

Pogon Unreal poskrbi za nekaj čudovitih prizorov. Motijo pa res grde teksture in nezanesljiva gladkost tako na X360 kot PS3.


Meksikajnarska trojica (levo Trip, v sredini Monkey, desno smrduh Pigsy) bo deležna novih avantur v že prihajajočih dolpotegljivih dodatkih.

FIFA 11

Lanska konzolna Fifa (J195, 90) je za EA Canada in nogometščine predstavljala dosežek, vreden vriskajočega sprehoda do tribun in podžiganja navijačev z vihtenjem dresa. Dobili smo akcijsko, adrenalinsko simulacijo najlepše igre, ki je napad postavljala le stopničko nad obrambo, navdušila pa z golido subtilnosti. Z desetico so avtorji žogo kot Roberto Carlos proti Franciji zadeli s tremi prsti in jo v mrežo poslali v tako hudem loku, da je konkurenčni Pro Evo (J196, 70) lahko samo nemočno zabeležil vodstvo in novo zmago večnega tekmeca.

Po tako opaznem napenjanju mišic je marsikdo pričakoval, da si bo Fifino razvijalsko moštvo spet privoščilo nekaj počivanja na lovorikah. In, roko na grb kluba, ta marsikdo se ni pretirano motil. Občutek na zelenici namreč ni bistveno drugačnejši od tistega, ki nas je navduševal že lani. A hkrati popravkov in nadgrajenih mehanik ni moč spregledati. Recimo elementa 'pro passing', visokoleteče oznake za oteženo, a hkrati pristnejše oddajanje usnja. Natančnost podaj je po novem še malenkost bolj odvisna od smeri, v katero je fuzbaler obrnjen, ter sile, s katero žogo potisne do soigralca. V praksi to pomeni, da imata celo tehnično podkovana gospodarja sredine, kot sta Xavi in Iniesta, več težav pri hitrem pošiljanju okrogline do sotrpinov za sabo. Asistirano podajanje v slogu izmenjav pri namiznem tenisu je bilo ena ključnih zamer, ki so letele na račun sicer navdušujoče organskosti Fife 10. Dasiravno napredek ni velik in se je za popolno odpravo te tegobe tudi letos treba zateči k rahlo mazohističnemu manualnemu nadzoru podaj in strelov, ki ostaja simbol fifaškega mojstrstva, se novost v praksi občuti.



Pritiklina Creation Centre je trenutno v testni fazi, sestoji pa iz spletne strani, kjer se poigramo z ustvarjanjem igralcev in klubov, ter možnosti uvoza kreacij v špil. Svojega Klitona Bozga lahko nato delimo z ostalimi kreativci.



Rumeni indikator nas pri nadzorovanju golmana opozarja na idealno pozicijo. Ob tiščanju gumba L1 / LB bo vratar krogcu sledil samodejno.



Mož v črnem dobro sodi, le pri deljenju kartonov po izteku puščene prednosti malo pretirava. Taki primeri so v resnici redkejši.



Ponovljene posnetke je moč na EAjevem portalu objaviti kar med potekom srečanj. Najlepše geste pa lahko končno shranimo na trdi disk!

Druga oglaševana in domnevno večja pridobitev enajstice sliši na 'personality plus'. Z njo so kovači v bazo podatkov, koder so s ciframi od ena do sto zabeležene splošne sposobnosti igralcev, primaknili svežo sekcijo, v kateri so zapisana specifična obnašanja popularnih športnikov. Denimo Ibrovo soliranje, Messijevo brutalno pospeševanje proti kazenskemu prostoru, Rooneyjeva prisotnost vsepovsod, Sissokojevo mikastenje na sredini, Maiconovo prodiranje na nasprotnikovo polovico in puščanje prostora v obrambi, Iličićevo spektakularno tresenje mreže po selitvi k Palermu ... Okej, slednje niti ne. Vsekakor pa gre za občutno dodelavo odlične nogometne srčike, ki nadalje izdatno poveča količino nians in poskrbi za to, da je zaustavljanje Chelseaja, ki ima v konici napada živalskega Drogbaja, drugačno od igranja proti s talenti revnejšemu Stuttgartu.

Preostale izboljšave in odstopanja v primerjavi z lansko verzijo so bolj kot ne posledica tipičnega premikanja drsnikov in finesnih posegov v kodo. Veselo lobanje vratarjev, ki ga je omilil že poletni World Cup, je stvar preteklosti. Zagradnja žoge z nastavljanjem telesa ima pri oblikovanju akcij zdaj še večji pomen. Umetna pamet soigralcev, ki so v enajstici za las bolj nagnjeni k odkrivanju, je takisto subtilno popiljena, pohvaliti pa gre tudi silicijske možgane nasprotnikov, ki so pri postavljanju obrambe vrste še sposobnejši. Za dobrodošlo se za nameček izkaže opcija, s katero je sodnike moč prepričati k upoštevanju igranja z roko. Všečen pa je tudi finesen sistem izvajanja najstrožjih kazni, ki je debitiral v World Cupu. Penali, kjer štejeta zlasti tempiranje in pedantno določanje smeri leta usnjevine, so letos zelo riskantni!

Za vnos sindakalnega minimuma svežine so Kanadčani poskrbeli še drugje. Zares novih načinov FIFA 11 nima, odštevši spletno udejstvovanje enajstih proti enajstim, se pravi tudi vratarjev. Prej je šlo le deset na deset brez varuhov mreže. V vlogi golmana moremo nastopiti tudi v prevetrenem karienem načinu, ki pod eno streho združuje sedenje na direktorskem stolčku (manager), delovno mesto nadzornika igralcev (player manager) in nadzorovanje izbranega nogometaša (bivši be a pro: seasons). Kot vratar obrambe izvajamo z desno gobico na joypadu, pri predvidevanju tega, kako bo letela žoga, pa nam pomagajo rdeče linije, ki se ves čas izrisujejo na zaslonu. Pomagalo moremo po želji seveda tudi izklopiti. Kul? Do neke mere in vsake toliko, saj je čepenje med vratnicama na splošno precej dolgočasno poslanstvo. Med priljubljenimi modusi se vračajo virtual pro, ki omogoča kreacijo žogobrcnika in njega uvoz v različne moduse ... pro clubs, kjer lahko ustvarimo lastno ekipo ali se po spletu pridružimo obstoječim ... način lounge, v katerem srečanja začnemo s hendikepom in zbiramo medalje ... lokalna in internetna posamezna prijateljska ali rangirana srečanja, lige in turnirji ... ter live season, tedensko popravljanje statistik na podlagi stanja v dejanskih pomembnejših državnih ligah, kot so italijanska, angleška, nemška in španska. Žal je treba za to znova odšteti dodatne denarce, po 5 evrov za ligo ali 10 za vse skupaj. V splošnem velja, da se osvežitve modusov bolje kot ne tičejo kozmetike, odpravljanja hroščev – v direktorskem načinu je končno poniknila velika večina primitivnih –, drobnih funkcionalnosti in splošne skrbi, da v splošnem vse deluje tako, kot je treba, brez večjih zamer, kakršne recimo pestijo aktualni NHL 11.

Grdoglasne kritike na račun Fife 11 ni moč zapisati, čeprav korenitih sprememb ne prinaša. Po grafični plati je napredovala bore malo, fičkarije, kot je možnost vnosa poljubnih navijaških prepevanj, pa so kvečjemu popestritve. A pokažite mi nogometščino z boljšo licenčno pokritostjo, svobodnejšim 360-stopinjskim vodenjem žoge, večjim vplivom taktik in postavitev ter naprednejšim preigravanjem, in pokazali mi boste – hja, bržkone tekmo na televizorju.

88 *Casovemu Juventusu zadnja leta ne gre, toda v Fifi so mu dovoljene sanje.*

PS3 / X360 — Electronic Arts

VESOLJSKO-VAMPIRSKA SVOBODA

Misfit in Sneti obelodanita odsek poti, ki so jo prehodile nelinearne akcijade od enostavnih začetkov do gomazečih peskovnikov. Količita ga seriji Metroid in Castlevania ter je važnejši, kot se morda zdi.

Ob izrazu 'open world' večina pomisli na naslove, kot so Grand Theft Auto, Just Cause, Crackdown in trenutno šerifsko aktualni Red Dead Revolver. Se pravi na igre, kjer lahko ob poljubnem času nelinearno delamo skoraj vse, kar nam pade na pamet, naj bo zakonito ali ne. Od lovljenja kriminalcev in brisanja sovražnih armad z obličja Zemlje do ropanja bank ter motoriziranega gaženja pešcev po pločnikih. Vse to se običajno odvija v okolju, ki deluje enotno, živo. Tako je predvsem zato, ker ni razdeljeno na posamezne nivoje ali celo sobe. Mimogrede, sorodni izraz za odprt svet je peskovnik (sandbox), ampak njegov pomen je malo drugačen, saj se ne tiče toliko prostosti vandranja po umetni dimenziji kot svobode, da k igranju pristopaš tako, kot ti paše, z orodji, ki si jih lastiš. Sta pa pojma domala neločljivo povezana in dostikrat izmenljiva.

Toda igre, ki so nas pustile, da smo s culo na rami ubrali svojo pot po navidezni deželi, smo srečali že pred GTAji. Spomnimo se prastare igre Adventure za atari 2600 iz leta 1979, ki je zasejala seme koncepta, vesoljščine Elite, ki se je uveljavila 1984, in številnih igranj domišljijskih vlog. Takisto sta pomembna koraka do modernih odprtosvetovnic stari japonski akcijski seriji Metroid in Castlevania. Rodili sta se na konzolah in si delita toliko elementov, da ju označuje en sam izraz. To je običajno 'metroidvania', lahko pa tudi 'castleroid'.

Mnogokateri podalpski pecejaš zdaj godrnja, fujfej!, to je gotovo pofl ino drek, saj vsi vemo, da konzole poneumljajo igralce s poenostavljenim pristopom do vsega. Dodatno se mu bo pred očmi stemnilo, ko bo izvedel, da je za Metroid zaslužen Nintendo, znan po pocukrano luštkanih igrah za vso družino. Mario! Yoshi!! Skozl!!! A predsodki lahko na očeh držijo plašnice le nekaj časa, saj je metroidvania častitljiva, omembe vredna podzvrst s številnimi naprednimi odlikami. Ob izidih iger, kot so Castlevania: Harmony of Despair, Metroid: Other M in Castlevania: Lords of Shadow, ter možnosti igranja starih delov tako z nakupi na konzolnih spletnih servisih kot na PCjevih emulatorjih se spodobi, da jo razkrijemo nepoznavalcem.

Metroidi

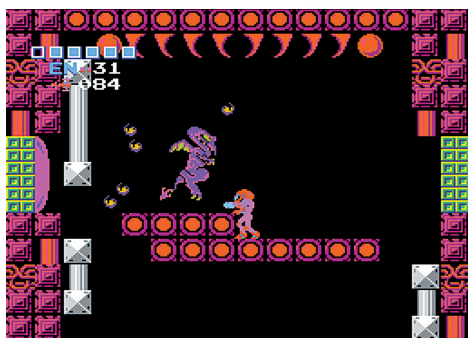
Metroid je luč sveta ugledal leta 1986 na osembitni konzoli NES. Vodja projekta je bil kultni izmišljevalec zabavnega Gunpei Jokoi, ki je dizajniral tudi ročno drkalico game boy. V estetskem obratu od rodbinsko prijaznih Nintendovih likov in zapletov je Gunpei tematski navdih našel v globinah vesolja, natančneje v filmu Osmi potnik iliti Alien. (Če o njem ne veš, beri vedež v Jokerju 200, id članka na stranki 7225).

Že temeljno sovražno bitje, metroid, je izpeljanka obrazosesa – facehuggerja, se pravi tiste razvojne stopnje aliena, ki se ti pripopa na fris in ti skozi usta v prsni koš odloži jajčece. Kreatura je delno meduza, kar je za Japonca kot prebivalca otoške države logična izbira, in delno nezemski stvor s fetišem na betice. Žverca ni naravnega izvora, marveč so jo učenjaki prihodnosti z bioinženiringom naredili za spopad s tajinstveno boleznijo, nakar je sama postala smrtonosna nevarnost.



Gunpei Yokoi, ata game boya, je leta 97 tragično preminil. Po trku na avtocesti sta s sodelavcem ustavila, da bi ocenila škodo. Pri tem pa sta se v avto zaleteli še dve vozili in mojstra nesrečno zmečkali.

Pokloni Osmemu potniku se s tem niso končali, saj je po igri haral zmajasti dinozaver Ridley, imenovan po režiserju Scottu, medtem ko je bil glavni šef Mother Brain (na naslovni sliki zgoraj), kar je pomežik imenu računalnika Mother na tovorni ladji Nostromo. In navsezadnje je bil lik Samus Aran, ki smo ga nadzorovali, močna ženska, tako kot je pod žarometi v Alienih železna poročnica Ellen Ripley. Samus je bila prva človeška ženska vodilna oseba v igrah, s čimer je naredila podoben pretres, kot če bi bil danes heroj v špilu črn gej. Zanimivo pa je, da si za njen spol izvedel šele na koncu, kjer si jo ugledal v vsej njeni ženstveni figuri. Morda niso hoteli preveč šokirati testosteronske publike.

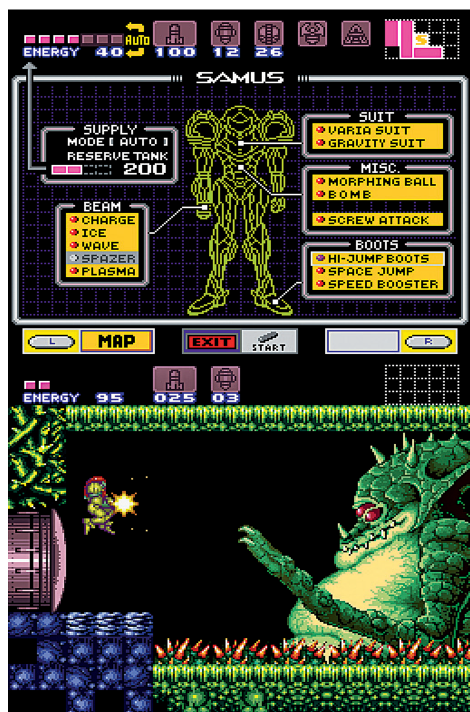


Zmaj Ridley je stalnica v Metroidih od prvenca za NES (na sliki) dalje. Enako je z melodijami za pobrane artefakte in opravljene šefovske boje. Pogrevanje župe ali luštno nostalgični prijemi? Slednje!

Štart Metroida je bil podoben standardni dvorazsežni ploščadni igri, obogateni z orožji. Samus, ki je bila odeta v futuristično zaščitno-bojevalno obleko, smo vodili v pogledu od strani, skakali po platformah in rešetali v štiri smeri. Klasika? Ne čisto. Če so bile dotedanje platformščine – kar je bila v tistih časih sopomenka za akcijade – oblikovane tako, da si nenehno premočrtno šibal v desno, je Metroid prebil to ogrado. Ko smo z začetnega položaja kot ponavadi krenili desno, smo naleteli na zid, ki je imel pri dnu manjšo odprtino. Razstreliti ga nismo mogli, preskočiti tudi ne in kanalček pri dnu je bil premajhen, da bi se zmigotali skozenj. Zato smo se vrnili in šli levo. Tam se je skrivala prva nadgradnja, ki je omogočila, da se je Samus ob pritisku na gumb spremenila v kroglo – slavni 'morph ball'. V obliki kugle smo se prebili mimo zagamane stene in se tako odpravili na raziskovanje planeta Zebes.
Ta je bil sestavljen iz mnogih posameznih zaslonov, nanizanih v vse smeri, tako levo in desno kot gor in dol. Pri tem smo morali biti skakalno in strelsko spretni, saj so nam na poti stale tako zajebano razporejene ploščadi kot najedajoči sovražniki. Zlasti pa smo morali v okolici najti nadgradnje, ki so nam omogočile odprtje poti naprej. V prvi vrsti je to veljalo za vrata, ki smo jih odpirali z izstrelki. A to še zdaleč ni bilo vse. Če nismo mogli doseči police visoko nad sabo, smo morali najti šolne za odriv. Še vedno ni šlo? Poiskali smo zmrzovalni žarek, otrpnili sovraga v zraku in skočili nanj ter nato na ploščad. Z bombami smo odpirali vidne in skrivne prehode ter smuknili v odpornejši oklep, kar je bilo nujno za preživetje. Planetarna favna nas je namreč stalno nadlegovala.
Kakih trideset vrst tečnarijskih organizmov je bilo obnašalno preprostih, saj je bil NES švohoten. A vendar je bil občutek dober in Zebes prepričljiv, saj ni šlo za skupek ohlapno povezanih ekranov, marveč je prizorišče dajalo občutek nečesa večjega – resničnega, dihajočega planeta. Le karte ni bilo, tako da si se znal izgubiti.
Zemljevid je leta 1994 uvedel Super Metroid za SNES, ki je daleč presegel tako Metroid na NESu kot njegovo nadaljevanje Metroid 2: Return of Samus za game boy. Super metroid so naredili po eničnem kopitu (dvojka je bila veliko bolj premočrtna), vendar je bil konkretno nadgrajen in se uvršča med najbolj čislane arkadne pustolovščine vseh časov. Na dobrodošli karti so bili označeni glavni priboljški in sobe za shranjevanje položaja, ki so nadomestile stara gesla. Te reštartne točke so bile med sabo oddaljene ravno toliko, da se je bilo treba do njih pazljivo prebijati, a nikoli niso bile izven dosega zadanega cilja in so ostale v bližini vseh ključnejših šefovskih bojev. Kolovodje so za sabo puščali artefakte, s katerimi smo se okrepili ali si kot v enici omogočili nadaljevanje. Seveda so tudi ti doživeli razcvet, od okrepljenih bomb, hitrejšega teka in super raket do vrtečega skoka ter novih orožij, med katerimi smo lahko prosto preklapljali. V prvencu je sveže pobran kanon 'povozil' prejšnjega, dočim smo mogli v Super Metroidu njihove sposobnosti kombinirati. Charge beam in ice beam sta denimo ustvarila ledene projektile, ki so krožili okrog nas in nas varovali. O boljši grafiki, ki je zajemala napredne učinke (pol)prozornih plasti meglic in tekočin ter kvazi 3D-rotacijo ekrana (mode 7), pa najbrž ni treba posebej govoriti, saj je logična.
Metroidska zasnova je torej jasna. Veliko prizorišče je razrezano na manjše, bolj obvladljive dele, po katerih se igralec dokaj prosto sprehaja, dokler ne pridobi nadgradnje za svoj lik. Nadgradnja omogoči odprtje poti v naslednji predel in hkrati omogoči podrobnejše raziskovanje starih lokacij. Tako se pred nami zlagoma razpre ves svet, ki je načrtovan tako, da daje vtis razgibanosti in živosti. Seveda to ni isto kot peskovniška svoboda v Grand Theft Autovem New Yorku, kjer se lahko v vsakem trenutku odpelješ z enega na drugi konec metropole in imaš na voljo tako glavne kot stranske naloge. A vajeti zdaj samoumevno odvezane igre, kot je GTA, so nastale ravno na temelju takih vmesnih postaj od premočrtnosti do odprtosti, kot jih je ubiral Metroid. V spregi z njim pa njegova sestrična Castlevania založnika Konamija, ki se ni odvijala v znanstvenofantastičnem okolju, marveč v fantazijski srednjeveškosti, naphani z vampirji, netopirji in animejskimi junaki emo-gotskega videza.



Trilogija Prime se je s prihodom na wii še bolj potrdojedrnila kot sicer. Samodejni zaklep merka si lahko za natančnejšo uporabo wiijinca izklopil in hitro ugotovil, koliko te je v hlačah.



Od Super Metroida (na sliki) za SNES, ki je izšel leta 1994, do Metroid Prime za gamecube, ki se je skotil 2002, je minilo nič manj kot osem let. Zaradi tega je serija Metroid edina Nintendova megafranšiza, ki se ni pojavila na nintendu 64. S tem koščkom znanja boš odtihmal pecal geekice kot nor.

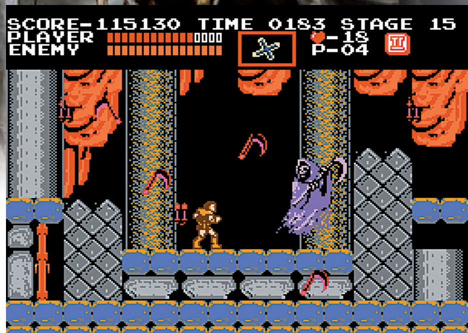
BISTVENI METROIDI

Metroid ni tako dolga (razvlečena?) serija kot Castlevania, saj šteje 'le' devet orenk delov. V igranje najbolj priporočava **Metroid Prime Trilogy** za wii (Joker 197), kjer na enem ploščku dobiš vse tri dele gamecubove trilogije Prime, koristno podkrepljene z wiimotastim nadzorom. Za Prime je ustvarjalsko breme prevzela skupina Retro Studios in Aranine odprave prestavila v 3D-prvoosebno okolje. Prvi del je nastajal nič manj kot osem let, podreja pa se nelinearni zasnovi izvirnega Metroida za NES. Ker je bilo odstranjevanje sovražnikov v trirazsežnem prostoru dolgotrajnejše in bolj zoprno kot v klasičnih Metroidih, njihovo stalno oživljanje pri vračanju na že obiskane lokacije pri marsikom ni naletelo na topel odziv. Toda Primi so se kljub ne zares tenkočutnemu dizajnu odlikovali po prepričljivem svetu in zanimivem mešanju raziskovanja ter boja, pri čemer so prišli dotlej najbolj do izraza elementi srhljivk. Če ti godi starikav 2D, pa na vsak način naloži **Super Metroid** za SNES, ki je kljub bazični grafiki še danes zelo igralen in vzdušen. Ako se ti uspe prebiti skozi napeti in zahtevni začetek, si zanj prave baže junec.

Metroid (NES, 1986)
Super Metroid (SNES, 1994)
Metroid Fusion (GBA, 2002)
Metroid Prime: Hunters (DS, 2006)
Metroid Prime Trilogy (wii, 2009)
Metroid: Other M (wii, 2010)







Smrt v Castlevanijah navadno nastopi kot predzadnji šef, dočim je zadnji Krvoses osebno. Njene leteče kose so krive za marsikateri razbit joypad.

Castlevanie

Prva Castlevania in nekaj njenih nadaljevanj ni bilo nepremočrtno raziskovalnih, saj je šlo za linearne sekljaške platformščine. Cilj je bil enostaven: kot član klana Belmontovih najti in ubiti Drakulo. Vzdušje je bilo podobno resno kot v Metroidih, le da še usmerjeno v črnino in posnemanje filmskih grozljivk. Toda serija se je sčasoma razvila in v njej je nastopilo mnogo zanimivih junakov. Simon Belmont je bil denimo prvi lovec na vampirje in se je pojavil v šestih Castlevanijah. Drakuli je v prvi 'Vaniji najprej sprašil rit leta 1691 in nato še 1698 v drugi. V dvojki je moral najti kose Drakulinega telesa, da bi se znebil prekletstva, in ga je iskal po vsej Transilvaniji. Alucard iz Symphony of the Night je bil edini otrok Drakule, ki ga je imel z običajno človekinjo. To pojasnjuje njegove nadnaravne sposobnosti. Konami je z uvedbo takega pankrta s tržnega vidika nekaj tvegal, a srečoma je občinstvo Alucarda hitro požegnalo, ker je raztural. Richter Belmont je bil zvezda epizode Rondo of Blood in odklepabilen lik v Symphony of the Night, kjer se proti Drakulinim ostudnim legijam bori zato, da bi rešil svojo ljubav Annette. Ker je odet v moder plašč, se lepo loči od ozadij in ni bojazni, da bi mu igralec težko sledil. Soma Cruz se sliši kot ženska, toda Maria Renard (odklenljiva v Rondo of Blood) ostaja ena redkih ženskih vodilnih likov v Castlevaniah. Soma je dijak, ki se v Aria of Sorrow znajde v Drakulinem gradu in ugotovi, da je njegova usoda prepletena s krvosesovo.



2D-grafika je pri širši publiki v primerjavi s 3D v taki nemilosti kot klasična kitara proti električni. A zunanjost Symphony of the Night ostaja veličastna.

Niz Castlevania se je najbolj proslavil s svobodnjaškim delom Symphony of the Night, ki so ga za PS1 izdali leta 1997. Do potankosti je sledil receptu (Super) Metroida, z iskanjem nadgradenj, vračanjem na že obiskane lokacije in oživljanjem sovražnikov vred. Takisto so bili v igri zemljevid in sobe s shranjevalnimi točkami, šefi pa so po potolku izpljunili relikvije, ki smo jih uporabili za napredovanje. Prizorišče ni bil kak oddaljen vsemirski planet, marveč ogromni grad grofa Drakule, v katerem smo tolkli krvosesno zalego gospodarja teme – leteče glave, zombije, okostnjake, duhove, viteze in podobno.



Lament of Innocence za PS2 je v Jokerju 127 fasala 71, kar je bilo od nas kar radodarno. Še zdaleč pa nismo opisali vseh 'Vanij.



'Vanije za N64 niti niso bile zgrešene, kar se tiče občutka pri raziskovanju in borbe z vampirsko zalego. Samo početje teh stvari pa precej.

Toda Simfonija noči ni bila nesramna kopija, marveč je Nintendovemu igralnemu sistemu dodala marsikaj. V prvi vrsti frpjske elemente, kajti za vsakega poraženega zlodeja smo dobili izkušenjske točke, s katerimi smo krepili Alucarda, svojega lovca na zobatce. Tega Metroid ni poznal. Več izkušenj je pomenilo višjo razvojno stopnjo, več energije in mane ter boljše statistike (moč, napad, odpornost, sreča, inteligenca). Z vztrajnim klanjem smo si tako krepko povečali možnosti za preživetje. Prav tako nam je vse, kar smo v gradu našli ali kupili v vmesnih trgovinah, spremenilo statistike ali sposobnosti – orožja za eno ali obe roki, ki niso bila združljiva s ščiti, napoji, ki so nam recimo začasno povečali moč ali nas razstrupili, čelade, oklepi, obutev ... Hkrati je oprema prispevala odpornost na elemente, kot sta ogenj in led, ter na svetle in temne napade. Z zalogo mane pa smo izvajali uroke, in sicer s streetfighterjevskimi vnosi tipa četrt kroga od dol do naprej plus roka.

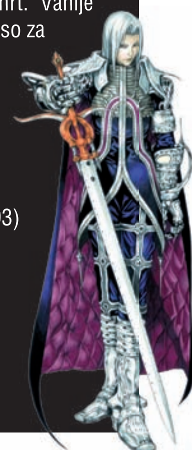
Ključne Castlevanie

Če bi delala spisek glede gole prijetnosti za igranje, bi začela s **Super Castlevanio IV** (SNES, 1991), ki je razširjena predelava enice, in vseprisotno **Symphony of the Night** (PS1, 1997) ... nadaljevala z **Rondo of Blood** (PC engine CD, 1993), njegovo malo slabšo inačico **Vampire's Kiss** (SNES, 1995) ali predelavo izvirnika **The Dracula Kiss Chronicles** za PSP (2008 – Joker 175, 71) ... seznam ofrišala s **Circle of the Moon** za GBA (nismo opisali), ki uporablja castleroidski koncept in kjer ima glavni lik starošolski bič, ki spreminja sposobnosti glede na interakcijo dveh kart, katere za sabo puščajo sovražniki ... in končala z DSovo trilogijo **Dawn of Sorrow** (J149, 89) – **Portrait of Ruin** (J165, 80) – **Order of Ecclesia** (J188, 79). Trirazsežne 'Vanie za N64, PS2, xbox in wii bi na vsak način pustila pri miru.

Če bi se spisek tikal odličnosti nelinearnosti in odprtosvetovnega koncepta, bi bil nekolikanj drugačen. Na prvem mestu bi bila kajpak **Symphony of the Night**, najbolj znana in vobče čislana epizoda serije, ki je s svojim gnetenjem koncepta iz (Super) Metroida totalno zažgala. O njej piše v glavnini članka. Njeno zasnovo so povzeli številni naslednji deli, kot sta Circle of the Moon za GBA in Dawn of Sorrow za DS. Novi Lords of Shadow pa uporablja bolj klasičen recept zaporednih nivojev v slogu God of War. Potem bi bila tu **Castlevania II: Simon's Quest** (NES, 1987). Prva Castlevania je bila linearna, že dvojka pa je vnesla metroidsko nelinearno raziskovanje nadsveta, po katerem je glavni junak sedem let po prvencu iskal razmetane dele Drakulinega telesa, obiskoval mesta s prebivalci, nakupoval v trgovinah, štefnal po temnicah in reševal avanturistične uganke. Res pa je, da je bilo vse še precej nerodno ter v povojih, saj običajno nisi niti približno vedel, kam naj bi šel in kaj je treba tam storiti. In naposled bi navedla **Castlevania III: Dracula's Curse** (NES, 1989). Tretja in zadnja Castlevania za NES ni bila ne povsem linearna bojevalna platformščina kot prvi del, ne vandrovščina kot dvojka. Glavna pot skozi igro je bila premočrtna, toda lahko si odkril prehode, ki so te do končnega obračuna pripeljali skozi različne stopnje. Takisto si mogel izbrati štiri like.

Gotovo velja obema seznamoma ob rob povedati, da so Castlevanije še bolj kot Metroidi starošolsko zajebani špili in da je nadzor v njih marsikdaj precej lesen, od skokov, ki jim ni moč prilagajati dolžine, kar vodi do 'zabavnih' trkov ob sovražnike nad prepadi in do marsikdaj lase siveče hoje po stopnicah, s katerih te tolovaji zbijejo ter te s tem kljub zalogi energije nemudoma pogubijo. Saj ne, da ne bi mogli čisto sami dostikrat zgrešiti začetka šteng, kar seveda takisto prinese smrt. 'Vanije znajo biti izredno zadovoljujoče, a niso za nepotrpežljivce brez retro žilice.

Castlevania (NES, 1986)
C. II: Simon's Quest (NES, 1987)
C. III: Dracula's Curse (NES, 1989)
Super Castlevania IV (SNES, 1991)
Rondo of Blood (PC engine CD, 1993)
Symphony of the Night (PS1, 1997)
Legacy of Darkness (N64, 1999)
Circle of the Moon (GBA, 2001)
Lament of Innocence (PS2, 2003)
Order of Ecclesia (DS, 2008)
Harmony of Despair (X360, 2010)
Lords of Shadow (PS3/X360, 2010)





Štiriindvajset let že trajajo Castlevanie. Četudi najnovejši del Lords of Shadow ne bi bil finančno uspešen, se bo serija slejkoprej vrnila.

No, prava raznolikost je domovala v relikvijah, ustreznicah artefaktov iz Super Metroida, ki so nam odpirale poti naprej skozi utrdbo. Na eni strani so omogočile dvojni in višji skok, tek in dihanje pod vodo. Na drugi pa so dodale sposobnost levitve v različne oblike. Tako smo postali volk, ki je bil hiter in je skočil dlje, netopir, katerega prednost je bilo letenje, in meglica za prehod skozi rešetke. Naposled smo z relikvijami dobili familiare, priklicane demone, ki so nam pomagali v boju ali premaknili kako stikalo in so se z uporabo prav tako krepili.
Konami je bil eden redkih, ki si je upal vzeti Metroidovo formulo in jo pregnesti na svoj način. Mešanica je bila dovolj podobna izvirniku in hkrati toliko drugačna, da je uspela posredovati svojstven okus. Od tod besedi metroidvania in castleroid.

Prostost

Čemu je moralo od prvega Metroida preteči debelih enajst let, da so nekomu izven Nintendovih brlogov pognala zadosti kosmata jajca in si je upal povzeti njegov koncept? Odgovor se skriva v samem dizajnu tovrstnega špila, ki je precejšen podvig. Ne le, da je treba poskrbeti za prepričljiv igralni prostor – oblikovalec mora skrbno paziti na njegovo velikost in ubranost ter vanj pazljivo umestiti napredovalne priboljške, snemalne prostore, sovražnike in šefe. Vsak nepremišljen element, naj bo še tako majhen, lahko podre ravnotežje in igranje naredi banalno ali zateženo. Nedvomno bi isto vižo rado ubralo več razvijalcev, saj so bili tako Metroidi kot Castlevanie tržno uspešni. A konkurenti marsikdaj niso bili dovolj sposobni, podobno kot pri Zeldah, ki ima bore malo sličnic. V zadnjem času je metroidvanijsko zasnovo dobro skopiral le odlični Shadow Complex (Joker 194, 90).
Pa še nekaj je bil pomemben dejavnik za nekopiranje. Marsikatera igra, ki je prišla po Metroidu, je na nek način že vsrkala njegove prijeme. Recimo Tomb Raider, Resident Evil ter Alone in the Dark, ki so orali ledino akcijskih avantur v trirazsežni grafiki. Vsi ti so nosili klico metroidskega koncepta: občutek dejanske prisotnosti v vsaj malo živem svetu, raziskovanje, vračanje na znana območja in samodejno kartiranje, pa tudi nujnost spretnih prstov ter uničevanje živcev. In prav ti elementi so ključno vplivali na razvoj odprtih svetov, po katerih danes tako radi trosimo svinec.



Pred letom 1986, ko je se je v prvem Metroidu za NES proslavila Samus Aran, je bila najbolj znani ženski lik iz iger dejansko Ms. Pac-Man.

Zanimivarstvo

-Časovni rekord za hitrotek skozi prvi Metroid za NES je 17 minut in 22 sekund, za Metroid Prime 1 na gamecubu pa 2 uri in 19 minut.
-Legendarni azijski režiser John Woo je že leta 2004 odkupil pravice za film Metroid. Doslej se ni na tem področju premaknilo nič, zato pa naj bi 2011 uletela na platna Castlevania. Najprej jo je kanil režirati Paul W. S. Anderson, zdaj je zadolžen Malezijec James Wan, ki je režiral Žago (Saw).
-Metroid za NES je bil prva večja igra na Zahodu, ki je za shranjevanje napredka uporabljala gesla.
-Zdaj 38-letna Jennifer Hale, ki posoja glas Samus Aran od leta 2002 naprej, je bila glas Disneyjeve Pepelke 2 in 3. Prav tako je ozvočila žensko varianto Sheparda v Mass Effectu 1 in 2, Ofelijo v Brütal Legend, Tiro v Soul Caliburjih ter Naomi Hunter v Metal Gear Solidu 4. Kariero nadaljuje v The Old Republic, Bulletstormu in SOCOM 4.
-Castlevania je uradno najdaljša serija akcijskih pustolovščin. Ne upoštevaje ponovne izdaje in kompilacije ima nič manj kot 28 delov. Prav tako se je ime Castlevania od leta 1986 pojavilo na dvajsetih različnih sistemih, kar je več kot katerakoli druga akcijska avantura.
-Japonsko ime za Castlevanio je Akumajo Dracula.
-Del 'Akumajo Dracula X Chi no Rondo' (Devil's Castle Dracula X: Rondo of Blood), ki so ga izdali leta 1993 za japonsko konzolo PC engine, na Ebayu danes tržijo za okrog 120 evrov.
-Sony je sprva nasprotoval izdaji Symphony of the Night za PS1. Ker špil ni bil v 3D, naj ne bi prikazoval konzole v dobri luči. Če pozorno prebereš tale Joker, boš opazil, da so bili podobno skeptični pri Worms. Obakrat so kravatniki s svojim nasprotovanjem brcnili v temo.
-Časovni rekord za hitrotek skozi prvo Castlevanio je 14 minut in 10 sekund, točkovni rekord za Castlevanio III pa 999.999 pik.

Emuliraj jih

Igranje preteklih Castlevanij je seveda najmanj problematično, če imaš izvirne igre in konzole zanje. Težav ni niti za lastnike playstationa 3, xboxa 360 in wiija. Za PS3 in X360 v njunih spletnih trgovinah za okrog desetaka prodajajo digitalno dolpotegljivi Symphony of the Night, medtem ko ima wiijeva spletna Virtualna konzola Castlevanio 1 do 3 (po 5 EUR), Super Castlevanio IV (8 EUR) in Rondo of Blood (9 EUR). Metroidi so po drugi strani na voljo le v Virtual Console za wii, in sicer enica za NES (5 EUR) ter Super Metroid za SNES (8 EUR). Tretji način so predelave, saj so se igre iz serije pojavile na mnogih platformah – enica tudi na amigi in PCju (DOS), kjer za razliko od NESa pozna shranjevanje napredka namesto zgolj neskončno žetonov za nadaljevanje.
Za mnoge najbolj praktična pot pa je zagon emulatorja. Za Super Metroid in Super Castlevanio IV z *Zsnes.com* snemi emulator SNESa in s *Coolrom.com* ali kake podobne strani datoteko z igro. Namesti emulator, poženi ga, klikni na Open, pokaži na filet s špilom in igraj. Za Symphony of the Night je postopek za spoznanje težji, ker potrebuješ datoteke z BIOSom konzole playstation 1. Z *Epsxe.com* vzemi emulator PS1, v Google vpiši 'PSone bios' in najdene filete shrani na disk, igro pa dobiš na Emuparadise.org. Namesti emulator, konfiguriraj ga z vtičniki in včitaj SotN. Mala malica kot slastni breskvici Nine Ivanišin.

Metroid: Other M

Za čisto po japonsko ugankarskim naslovom se skriva igra, ki je in ni Metroid. Številni sicer menijo, da so edini pravoverni deli te stare raziskovalno-strelsko-ploščadne serije tisti, v katerih nelinearno brskaš po velikih nivojih, se vračaš na že obiskana področja in si tam odpiraš poti naprej s pridobljenimi nagradnjami. Drži, to je prepoznavna značilnost niza. Niso pa taki vsi Metroidi, saj so različni razvijalci ob upoštevanju tradicije s serijo radi eksperimentirali. Other M je tako mešanica uveljavljenih elementov in novih pristopov, ki franšizo peljejo v nekolikanj drugačno smer. To bo vznejevoljilo tradicionaliste, a ti so imeli navsezadnje dovolj klasičnih Metroidov, od Super Metroida za SNES do trilogije Prime za gamecube in wii. Čas je za nekaj svežejšega. Čas je za Team Ninja.

Oziroma za Project M. To je skupno ime za izdelovalce igre, katerih levji delež tvorijo ljudje iz Teama Ninja. Skupina službuje pri Tecmu in se je proslavila s serijo Ninja Gaiden, a je tokrat združila moči z dolgoletnim vodjo Metroidov, Jošiom Sakamotom. Čeprav Nindž ne vodi več enfant terrible naše industrije Tomonobu Itagaki (to je uni tokijski patron s sončnimi očali, leder plaščem in epsko samovšečnimi izjavami), imajo dovolj izkušenj, da so poskrbeli za bolj dinamičen in zanimiv boj, kot smo ga bili v seriji vajeni. Sakamoto pa ga je uravnovesil s klasičnim dizajnom in značilnimi elementi.

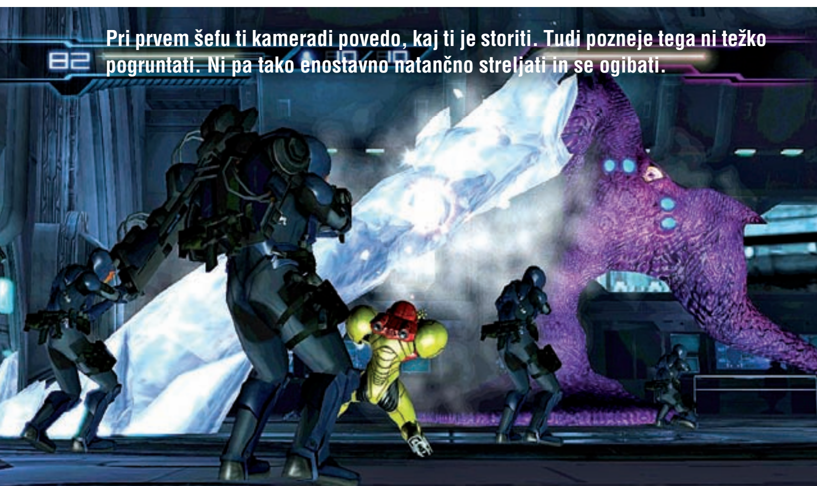
Kot zmerom v Metroidih nadzorujemo znanstvenofantastično bojevnico Samus Aran, odeto v značilni bojni oklep. Po prvoosebnih Primih smo zopet v tretji perspektivi. Če igro postavimo na časovno premico, se godi med Super Metroidom in Metroid Fusionom. Samus je uničila planet Zebes, dom strašnih mutantskih kreatur, imenovanih metroidi, a kmalu po tistem prestreže klic na pomoč, ki prihaja z velikanske vesoljske postaje. To ni vsakdanji poziv, saj se ji zdi kot otrok, ki kliče mater. Čudno, kajti Samus meni, da je na Zebesu pustila zadnjega metroida – ličinko, ki je našo protagonistko imela za roditeljico. Hm! Hmmm!

Med brskanjem po postaji bo tisti, ki zapuščine ne pozna, deležen samostojne zgodbe. Največ pa bodo odnesli oni, ki sago podrobno spremljajo, saj je v primerjavi z večino Metroidov fabula orenk osvetljena. Deležni smo poštenih, dolgih vmesnih sekvenc, ki so zdaj narejene z grafičnim srčkom, zdaj v obliki vnaprej pripravljenih animacij. Ne le to: v njih se Samus nemalo pogovarja z drugimi ljudmi. Punca je bila doslej skoraj vedno obsojena na samotnjaško potikanje po neprijaznih svetovih, kjer je naletela na malokoga razen zverin. Nič kaj babje. Other M pa ji kot v soboto na tržnici daruje mnoge čvekalne partnerje, na primer soldate iz njene bivše marinske čete, na katere periodično naletava in je z njimi na radijski zvezi. Tudi njen glas je zaradi nove igralke drugačen kot v tridelnici Prime. Tišji je, mehkejši in bolj zasanjan.

Kar se sklada z usmeritvijo fabule, ki poleg ščepca detektivske drame in žgočih zarotniških skrivnosti, pomembnih za širši Metroidov univerzum, dostavi pošteno raziskavo Samusine osebnosti. Dolgonoga bjonda analizira travme iz svoje preteklosti, pri čemer nekajkrat izpade šibka, celo jamrajoča. Nekateri nad tem ne bodo navdušeni, saj se ne sklada z imidžem slaboritne vesoljske junakinje. A to je njena stara podoba, ki izvira iz golega streljanja vesoljcev. Razvijalci bi jo sicer lahko naslikali bolj 'junaško'. Toda to, da gre Samus vase, se sprašuje o smislu življenja in je vsa animejsko namorjena, je logično. Metroid je japonski izdelek. Če bi bil ameriški, že na začetku ne bi dobili raziskovalščine, ampak navadno akcijado.

V ironičnem zasuku pa se Other M po igralni plati nagne ravno v to smer. Res je sicer, da do neke mere neguje lastnosti odprtih Metroidov. Poglavitna je naslednja: s tem, ko Samus odkriva tematsko raznolike dele orjaške postaje, odklepa nadgradnje, s katerimi si odpre pot dalje. Običajne rakete nadomestijo superizstrelki ... navaden energijski žarek postane leden in nato tak, ki prebije prosojne in manj trdne stvari ... sčasoma se je moč s kavljem oprijeti določenih hakeljcev pod stropi ... po nekaj metrih teka začneš šibati kot navit, nakar se odženeš čez prepade ali naravnost navzgor ... tvoja kroglena oblika, v katero se seveda lahko kot vedno v seriji spremeniš in se tako zarolaš skozi ventilacijske jaške in majhne odprtine, pa dobi posebej močno bombo. S temi obrestmi odpreš prej zaklenjene duri, dosežeš nedostopne ploščadi in zrušiš nepremagljive zidove. To so uganke na tradicionalni Metroidov način. Žal se moči ne razlikujejo veliko od prejšnjih delov, tako kot je nekam znana okolica, ki menjava med kovino, ledom, ognjem in aliensko tesnobnimi hodniki. Tudi odklepanje nadgradenj je posiljeno, saj ima Samus vse že pri sebi in jih začne uporabljati šele, ko ji to v določeni krizni situaciji veli komandant. Mater, je blont.

A bistvena razlika glede na uporabo sposobnosti v Super Metroidu in Primih je, da je Other M bolj vodena izkušnja, nekako v slogu Fusiona za GBA. Občutek raziskovanja je v skoraj petnajsturni enoigralski kampanji – multija ni –, še vedno prisoten. Skozi daš kar nekaj nadstropij in različnih vrst okolice ter na poti s terminali odkrhneš zakovičene duri. Srečoma brez miniigre. Toda avtorji ti vsakič, ko dosežeš (kot vedno v seriji) z občutkom razporejeno snemalno točko, na zemljevidu pokažejo, kje je naslednji cilj. In tega dosežeš le na en način. Mestoma se je treba vračati, a to je daleč od obsežnega backtrackinga iz Super Metroida. Takisto je veliko manj pedantnega oprezanja za prehodi in nepravilnostmi v zidovih, tleh in stropih kot v Primih, saj je zvečine dokaj jasno, kako naprej. Če kje ni, lahko obrneš wiimote v televizor in tako preskočiš v pogled iz prve osebe. Tu se med 360-stopinjskim obračanjem brez različnih vizirjev prečešeš prizor, da zaznaš občutljive točke. Tako razgledovanje je na nekaj vnaprej določenih mestih celo obvezno, a ti striktno opazovalni deli niso prijetni. Gredo se lov na piksle in lomijo siceršnji hitri tempo, ki raste iz bojevalne akcijadnosti.


Pri prvem šefu ti kameradi povedo, kaj ti je storiti. Tudi pozneje tega ni težko pogruntati. Ni pa tako enostavno natančno streljati in se ogibati.


Ko ne veš, kam bi šel, ali bi si rad podrobneje ogledal okolico, pomeriš z wiimotom v TV. Tedaj pogled iz tretje preskoči v prvo osebo.


Raketiranje iz prve osebe je močno, a si statična tarča. Menjavanje med letanjem okoli, ogibanjem in več vrstami streljanja je izredno razgibano!


Za uvod pohabiš nekaj hologramskih nasprotnikov v trenažni areni. Tam se ti še čudno zdi, zakaj niso uporabili nunčaka. A sčasoma se navadiš.


Taki so spopadi v Other M: množični, masakratorski in mamojebni. Samus je šla na učne ure k Rjuju Hajabusi, grafika pa je za wii izredna.


Po koncu se ne odklene način, v katerem bi tamanil samo šefe (boss rush). Lahko pa si ogledaš vse animacije, ki jih znese za dve uri.


Raznolikost flore in favne na vsemirski postaji je občudovanja vredna in še kako logična, kot kmalu razkrije spodobna pripoved.


Z bolj pazljivim raziskovanjem odkriješ dosti nadgradenj, ki zvečajo energijo in količino raket. To zna kar konkretno vplivati na boje.

Ravno ta je osrednja plat Other M. Na pogled je to ob veliki konkurenci tovrstnih špilov, kot je God of War, nemodra odločitev. Zlasti na wiiju, ki je grafično zaostal in čigar dvodelni gibalni igrator se ni izkazal kot idealen za rezljanje sovražnikov. A Nindžarji so si izmislili prefrigan sistem, ki obratuje kot ata na mami, omogoča obilo pristopov in je toliko bolj impresiven, ker zanj potrebuješ le postrani obrnjen wiimote. Samus vodiš s križcem, A te spreminja v kroglo, z gumbom 1 streljaš (tiščanje napolni energijo v topu na roki močnejši udar) in s knofom 2 skačeš. Jemanje sovragov na muho je samodejno glede na to, kam je bojevnica obrnjena, kar deluje intuitivno in neproblematično. Med drugim zaradi disciplinirane kamere. Heroina je brzinska in se zna gibčno izmikati nasprotnikom ter njihovim izstrelkom, kar storiš zgolj s tapkanjem smeri. Vsak tak izmik takoj napolni energijo v kanonu, kar pomeni, da so tekanje, skoki vstran in močni streli povezani v napete pobijaške sekvence, ki te pustijo potnih dlani in solznih oči. Pod nivojem vrhunskosti Other M sicer ostane, ker je malce preveč popreproščen. Šefe večinoma zakolješ na približno enak način, energijskih žarkov ne moreš menjavati, saj nadgrajeni vključi lastnosti prejšnjih, in v izmikanju je premalo tehnike glede na Bayonetto in podobne težkokategornice. A to ni igra, ki bi se osredotočala le na boj, in dosežek je še vedno impresiven. Sploh zato, ker je v Other M res veliko različnih biološko-tehnoloških sovražnikov, od mesojedih rastlin in živčnih tujosvetnih sršenov prek ogromnih štirinogih drevesnikov ter magmatskih velikanov do številnih, solidno oblikovanih poglavarjev. Pri tem je moč ravbarje odstranjevati na različne načine. Nekatere je treba pokončati natanko tako, kot so si zamislili avtorji, drugi pa omogočajo več svobode. Štirinožce z rogovi lahko recimo dlje luknjaš z navadnimi streli ali jim zamrzneš tace in jih potem razsuješ z raketami, ki se jim drugače izmikajo. Žuželkaste oklepljence ubiješ s čakanjem, da razkrijejo šibko točko, ali z iztrganjem strigalici podobnega jezika.

Tudi od nekaterih skritizirani prvoosebni pogled, v katerem ne moreš premikati telesa, je premišljen. Med tretjeosebnim bojevanjem lahko namreč uperimo wiimote v TV in prešaltamo v pogled iz oči, od koder lansiramo rakete. Sprva je preskakovanje neprijetno, kmalu pa dojameš, da gre za zanimiv prijem, ki rutinirano proženje izstrelkov spremeni v adrenalinsko početje. Treba je vedeti, kdaj je pravi trenutek za spremembo vidika, hitro pomeriti in sprožiti. Nato le delec sekunde po vrnitvi v tretjo osebo že greš v izmik. Vsi tega ne bodo zmogli, saj Other M ne sodi med lažje špile. A občutek nagrajenosti in dosežka, ko zmoreš, je odmev tistega iz Ninja Gaidena, in zajebanost ni taka, da bi večina kolikor-toliko resnih igralcev ne zmogla priti skozi. Po koncu se lahko lotiš iskanja stvari, ki si jih zgrešil, nakar pri 100 % pobranega odkleneš način hard, kjer nimaš večine nadgradenj, sovražniki pa so močnejši ter opremljeni z novimi sposobnostmi.

Odličnost špila v tvoji glavi je odvisna predvsem od tega, česa si od novega Metroida želiš. Če hočeš predvsem raziskovanje in nelinearnost, boš razočaran. Tudi kake posebne originalnosti in prelomnosti glede na že igrano tu ne boš srečal. Če pa si pripravljen dopustiti, da svobodo vandranja nadomesti bolj vodena in dodelana bojevalno-akcijska izkušnja, podložena z lirično zgodbo, boš v Other M našel pogumen, eleganten spoj starega in novega. Se lahko nadejamo prihodnjega dela, kjer bi bilo oboje združeno v en sam, nadmočen paket? Iz naših ust v ušesa Nindž!

82

Kdo je drugi M? Sneti ima na izbiro masaker, minerstvo in muflona. Iz vesolja.

wii — **Project M / Nintendo**

Castlevania: Lords of Shadow



Malo, premalo nam ostane od vseh teh silnih iger, ki jih vstavljamo v svoje zabavniške naprave. Spominček na vznemirjenje ob orjaškem šefu tu, posušen drobec adrenalina tam, občutek ponosa in zadovoljstva na polici zgoraj desno. Ampak večino preigramo, odložimo in pozabimo. Le določeni naslovi se širše vtisnejo v spomin s svojim veličastjem, da znaš iz njih celo po več letih našteti mnoštvo navdušujočih trenutkov. Prepričan sem, da Castlevania: Lords of Shadow sodi mednje.

Brat Kratos

Začne se sicer ne najbolj obetavno. Ponovni zagon kultne franšize Castlevania, ki so ga v občasnem sodelovanju s kultnim Hideom Kodžimo storili španski MercurySteam, se otvori leta Gospodovega 1022 v deževni, blatni vasi, polni obupanih kmetov. Tja uleti tepst volkodlake sveti vojščak Gabriel Belmont. Heroj angelskega imena pripada viteškemu redu Bratovščine luči, ki se itak bori proti vse bolj razprostranjenemu zlodjevskemu zlu, a je tu s še bolj določenim plemenitim namenom. Loteva se namreč oživitve svoje žene Marije, katere duh se mu prikazuje in ga vodi.

Prvi boj s kosmatimi volkovnjaki razkrije, da to ni nova nerodna Castlevania v 3D, nad kakršnimi smo jamrali na PS2 in N64. Gabriel je gibčen, zna teči, skakati, blokirati, s pravočasnim stiskom gumba za blok odbijati udarce in se brzinsko izmikati v prevalu, vmes pa nenehno vihteti svoje temeljno orožje. To je dolga veriga v kovinskem križu, s katero mlati v ravni črti ali krogu. Nemudoma pa opaziš tudi, da je novodobljena eleganca utemeljena na močnem zgledovanju po seriji God of War. Belmontovo ketnasto krepelce je na moč slično Kratosovemu lancu od kavasakija, pri kontaktu z okolico naokoli podobno brizgajo svetlobni efekti in splošni občutek pri masakru nezmotljivo spomni na vragolije ihtavega Špartanca. Sploh ko Gabriel v vasi naposled mesarsko razčrevi alfa samca terorskih ščenet.



Medtem ko ljubitelji umetniške glorioznosti čakamo pomlad, ko na PS3 pride HD-zbirka Ica in Shadow of the Colossus, lahko par titanskih šefetin namahamo že tu. Malo plezamo, malo se držimo in malo udrihamo.

Ko protagonist zapusti vas in se odpravi v temačni gozd, se odmev iz GoW nadaljuje. Od ravnočrtne ježe pravljičnega kljuseta skozi goščo, ki vključuje pravočasno pritiskanje gumba za izvedbo animacije (QTE, Quick Time Event), prek dokaj enostavnega ploščadenja z veliko visenja z robov do miselnih ugank, kjer je treba nekaj pravilno razporediti v prostoru, da se odpro duri za naprej. Ko v hordicah pesjanov, velikonosnih kosmatulj in goblinov srečaš večje zverine v slogu megapajkov in vargov, jih lahko po spitju večine energije ukrotiš, nakar si z njimi pomagaš čez prepad, gor po stebru ali pri zrušitvi zidu. Bistveni objekti so jasno označeni. V zameno za crknjene robavhe dobiš izkušnje, s katerimi odklepaš nove kombinacije udarcev. Opustela okolica, ki menjuje med porašćenimi ruševinami, mrzlimi votlinami in smrdljivimi močvirji, pa spomni na nek drug špil, in sicer na Tomb Raider. Kljub občasni ruševini scenografija ni nič kaj grajska, kot bi šlo sklepati po imenu serije. Zgledovanje po Bogu vojne ni tako močno kot pri Dante's Inferno, ki je bil res klon. A nezgrešljivo je vseeno. Tudi zato, ker ni prave nelinearnosti, značilne za vandrajoče Castlevanie, kakršna je bila Symphony of the Night. Včasih je treba na malo večjih nivojih labirintsko nelinearno poiskati nekaj ključev. Toda na splošno je pravega raziskovanja bolj za vzorec. Špil tvori veliko krajših poglavij, ki si sledijo v zakoličenem vrstnem redu in so navadno zastavljene v obliki levo in desno omejene enosmerne ulice.

Sestra nožička

Pa vendar igraš, saj Lords of Shadow na svojstven način daje slutiti, da si le jemlje čas zase in da ni narejen ne na brzaka, ne za nepotrpežljivce. V primerjavi z God of War 3, ki se otvori s spektakularnim na-



Ker Gabriel upošteva izročila novejših sekljačin, kjer je treba vsakega zlobca raztrgati, poscati, posrati in njegov pepel raztrositi v veter, ni z žvalmi nič kaj nežen. Drk gumba X prinese kompliciran zlom gobca.



Spočetka je videz igre bolj ubog. Kmalu pa jameš vse pogosteje občudujoče strmeti v zaslon ob zobatih tihožitjih, kakršno je tole. Vse več je tudi umetniških kipov, ob katerih se prav ustaviš, da bi si jih ogledal.



Pri ploščadenju se od shojene včasih odcepi kaka manj očitna pot, ki vodi do skrivnosti. Med njimi so kristali za nadgradnjo svetle in temne energije ter zvitki z zapisanimi poslednjimi besedami tvojih padlih viteških predhodnikov.



Večino sovražnikov smo videli v prejšnjih Castlevanijah, itak pa se serija že od začetka navdihuje pri filmih in literaturi. Tako ne umanjkata niti Smrt, niti Frankensteinova kreacija. Te prikazni pa so zelo LOTRovske.

padom na Olimp in jeznoritim tepežem gromozanskega župana, je tale igra kot menih v asketski kuti proti postavnemu bojevniku, ob katerem že od prihodu klecajo kolena vsem vaškim dečvam. Odlik ne razkrije takoj in je namenjena malce drugačnemu igralcu od vročekrvnega ljubitelja Kratosovega turbo masakra. Pluse nabere počasi, a zanesljivo.

V prvi vrsti dvigne glavo bojevalni sistem. Kar je spočetka videti kot dokaj navadna drkalka knofov brez posebnih elementov, ki bogato črpa iz God of War, zraste v intrigantno tepežkarico, ki je tako spektakularna in brutalna kot tehnična ter globoka. Belmont resda ostane pri enem orožju, za katerega pa odpre več ducatov kombinacij in sposobnosti ter ga dopolni z več sekundarnimi krepeli. Brzinski šolni prispevajo hitrejši tek, krila daljši skok, kar pride med obračuni zelo prav, čarobna rokavica pa silne udarce s pestjo. Potem so tu ostra bodala, flaške svete vode, male zelene vile, ki sovražnika za nekaj časa uročijo, in opilki vijoličnega kristala, ki v animaciji po zgledu Final Fantasyjevih summonov prikliče joškato hotniško zlodjevko za očiščenje ekrana.

Najpomembnejši sta pak modra zdravilna in rdeča napadalna energija. Dokler ju je kaj v merilnikih, ki ju vidiš v spodnjih kotih ekrana, ju lahko kadarkoli prižgeš ali ugasneš z gumboma L1 in R1 (LB in RB). Ko je aktivna zdravilna energija, ti udarci po kanaljah vrnejo zdravje, dočim napadalna poveča moč zamahov. Toda svetleče krogle, ki zletijo iz poražencev, dobiš le, če sovražnika poraziš brez uporabe teh dveh specialnih energij. Takisto se samo tedaj polni merilnik, ki, če ga nafilaš do konca, v okolico ob vsakem uspešnem zadetku sovraga izpljune tako želene energijske krogle.

Sliši se nadvse zakomplicirano, a ker elemente borilnega sistema dobivaš lepo zlagoma, imaš dovolj časa, da se jih navadiš. Če ti začne zmanjkovati zdravja, uporabiš dohtarsko moč, ko bi se rad barabežev znebil hitreje, pa rdečo agresivnost. Včasih je treba barve uporabljati glede na to, kako se blešči tolovaj. Določeni neprijatelji so bolj občutljivi na določene kombinacije, energije, predmete in prijeme, drugi na druge. Zelo prav pridejo sekundarna orožja, zlasti rokavica. Knofodrk do neke mere deluje, a le, če se znaš pravilno postavljati v prostoru, se izmikati, blokirati, odbijati in skakati. Ko si na ta način pridobiš otvoritev za napad, si lahko načeloma daš duška z razbijanjem po knofih. Prej pa slepo drezati joypada ni zdravo.

Še bolj koristno je, če poznaš raznolike značilnosti nasprotnikov. Mogočnega viteza za ščitom boš sčasoma že nagonil s serijami kratkih udarcev. A če znaš izkoristiti njegovo odprtost za maksimalno močan rdeč napad, se ga boš odkrižal dosti prej. Fantomski mečevalci preizkusijo tvoje sposobnosti blokiranja, grozljivi vampirji te radi obkrožijo, mumije se te namenijo začopatiti v gneči, nekromanti pričarajo trume pribočnikov, hudičkasti rdečkarji te bombardirajo iz zraka, zombaklji se ločijo od glave, ki ostane v zraku, sami pa te skušajo zgrabiti izpod zemlje, goblini te obmetavajo z granatami, ki jih lahko pobereš in jim jih zatlačiš nazaj v goltance, pritlehni duhovi se skrivajo po krstah ... Nemrtvo-krvosesni beštiarij, ki se zgleduje po klasičnih filmskih in knjižnih delih s tega področja, obsega na desetine gnusob. Tudi take, ki ti med poblaznelim režanjem ukradejo relikvije, nakar jih moraš skrivalniško iskati okoli. Mestoma je v boju dobro izkoristiti okolico, od objektov, ki rabijo kot začasni zakloni, dokler jih mlatenje ne raztrešči na kosce, do svetlobe iz oken, v kateri vampirji fašejo neprijetne dermatološke težave.

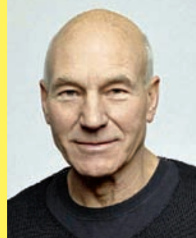
Škoda, da je mogoče preveč izkoriščati ene in iste poteze, zlasti prijem ... da je junak v nekaterih situacijah premalo odziven ... da imaš za odboj na voljo preveč časa, da bi bili tehničarji res zadovoljni ... in da do zmage prideš z nekoliko preveč enakimi potezami. Sovragi so že res raznoteri, toda pristopi do njihove eliminacije se začno ponavljati. Zlasti je to očitno pri dolgi falangi podšefov in šefov. Tem nikakor ne gre očitati veličastnosti, bombastičnosti in sposobnosti prizadejanja velikih količin poškodb v zavidljivo kratkem času. Nekateri boji z njimi te pustijo zadihanega, potnih dlani in z na novo pridobljenim karpalnim sindromom. Drugod igra z župani preseže God of War, in sicer tako, da se zateče h zelo očitnemu, a vseeno slastnemu kopiranju edine še mogočnejše igre, Shadow of the Colossus. Ko se vzpenjaš po sto metrov visokem kamnitem titanu, za razliko od PS2 s spodobnim številom sličic na sekundo, samo buljiš. In celo to je zgolj predpriprava na tisto, kar še pride! A poti do zmage so utečene in ne najbolj raznolike, enako kot animacije ubijanja, ki se ponavljajo, in zaspani QTEji. V njih je treba zgolj stisniti poljubnega od gumbov, ko koncentrično manjšajoči se krog doseže vnaprej določen položaj, ali besno drkati zaukazani knof. Prav tako zna biti malo tečna kamera, ki je ni moč nastavljati in je včasih nameščena tako, da neugodno skrije sovražnike.

Zato udrihanje v Lords of Shadow ni na ravni prvakov žanra, kot sta Bayonetta in Ninja Gaiden. Menim pa, da preseže God of Ware, da ne omenjam Darksiders in Danteja, ter se postavi v bližino Devil May Cry 4, kar je konkreten dosežek. Pri tem se tale tride Castlevania trudi poskrbeti za širok spekter igralcev, saj so težavnosti štiri (najvišja je sprva zaklenjena) in jih je moč sproti spreminjati, vmesnih nadzornih točk pa je obilo. Nekatere so nameščene celo med šefovskimi boji, da ja ne bi bilo hude krvi pri bolj šeprtljavih.

VOBČE ZNANI LJUDEKI

Da je pri projektu sodeloval japanski majstor Hideo Kodžima, avtor serije Metal Gear Solid, je pri mnogih vzbudilo radovednost. A to je bila bolj Konamijeva marketinška poteza, saj njegova vloga ni bila velika. Skupina Mercury-Steam, katere odmevnejša zapuščina vsebuje le spodobni Jericho iz leta 2007, je igro zvečine izgotovila sama. S stališča pohvalnega borilnega sistema in slastnega umetniškega vtisa je to pomembno, ker gre za studio iz Evrope, natančneje iz Španije. Ni treba torej vedno najemati Japoncev za dobro metanje črev na plot!





Sprva so se sicer namenili izdelati rimejk čisto prve Castlevanije s Simonom Belmontom v glavni vlogi. A potem so se odločili, da bodo serijo vnovič zagnali in poskrbeli za novega heroja. Gabriel je imel sprva konanske poteze, toda Hideo-san je predlagal, naj ga naredijo bolj prebavljivega za vsakdanjega špilavca. Pri tem so mu darovali nekaj značilnosti obraza igralca Roberta Carlyla (Trainspotting, Full Monty, 28 Weeks Later), ki mu je posodil glas. S škotskim naglasom vred. Njegov prispevek ni ravno markanten, zato pa je toliko boljše branje sira Patricka Stewarta, kapitana Jean-Luca Picarda iz Zvezdnih stez, ki prevzame s svojo kraljevsko blagozvočno angleščino. V ostalih vlogah sta od znanih še Natascha McElhone (žena Davida Duchovnyja v Californication) in Jason Isaacs (Lucius Malfoy iz Harryjev Potterjev) kot ... Ne izdam.









Ena od mnogih ugank. Tri kroge je treba obrniti tako, da se simboli poklopijo in rezilo ne ubije ženske. Če ti ne gre, lahko rešitev kupiš.



Tudi pri mlatenju trolovskih stricljev nas spremlja izvrstna glasba 120-članskega orkestra. OST kupiš ločeno ali ga dobiš v omejeni izdaji.



Oko solzečih učinkov v LoS ni na pretek, geometrija je nekam kvadratasta in teksture niso vzorno ostre. Toda igra vseeno pusti močan vtis, in sicer na rovaš raznoterosti objektov in umetniško navdihnjene risbe.

Foter pisatelj

To je hvalevredno, saj je špil dolg in ne udarja na prvo žogo. Trajati zna tja v dvajset in celo več ur, kar je za dvakratnik ali trikratnik običajne dolžine akcijskih avantur. Vzdušje je hladno, zamorjeno, pripoved melanholična, samoizpraševalna, nežna, s kupom bibličnih referenc. Te nihajo med verskim fanatizmom in eksistencialističnim zanikanjem Boga, ki ga od onstranske menažerije praktično edinega ni na spregled. Analize Gabrielove duše ne dobimo iz njegovega lastnega jamranja, saj je tip hladen in redkobeseden, marveč iz teksta med poglavji, ki ga bere Belmontov občasni viteški kompanjon.
Ne rečem, v scenariju je preveč naivnosti, klišejev, iztočnic za masaker in romantičnega šunda, tipičnega za špile. Visoka literatura to ni. A fabula temu navzlic ne poveličuje krvave plehkosti, marveč se nameni vsaj med vrsticami komentirati sebe, svet, religijo in naše početje v elektronski zabavi. Poleg tega te užge z udarnim zaključkom, ki rabi ponovnemu zagonu franšize Castlevania. Iz nje spelje novo časovno črto, kjer je Gabriel ... No, ne bom pokvaril presenečenja.

Mama možganka

Do njega se navsezadnje ne prebiješ samo z bojevanjem, marveč tudi s krepko merico ploščadenja in reševanja ugank. Platformsko napredovanje je enostavno, izdelano po zgledu Assassin's Creeda, saj je treba zvečine le tiščati smer, da se Gabriel vzpenja od enega ponavadi jasno označenega roba do drugega. Vmes stisneš knof za odriv ali zahakljanje z verigo za bleščečo modro točko. Le preveč nestrpen ne smeš biti in proti koncu je treba v to plat vložiti malce več truda, dasi ta na čelo nikdar ne izvabi potnih srag.
Zato pa to storijo miselni orehi, ki jih je čuda in so vse pogostejši. Zanje dostikrat uporabiš novodobljene moči – bodisi nadgrajeno verigo na križu, bodisi rokavico. Na enem mestu je treba z obračanjem ročic premikati ogromne električne sisteme, drugod sukati kipce in leče, potiskati simbole, preusmerjati žarke, vstavljati prave kristale, udarjati po stikalih v tleh, z vklopljeno rdečo energijo šibati po zadanih stezicah, obrniti vsa pretikala v staromodnem fliperju in premagati vampirsko dekle v zanimivi varianti šaha. Test za Menso ravno niso, a levji delež ugank je posrečenih, simpatičnih in še kar samosvojih. Avtorjev ne morem obdolžiti preočitnega kopiranja, kot so se recimo Darksiders oprli na Zeldo. O nekaterih oreščkih pa lahko gotovo rečem, da so odlični, vzdušni ter velikopotezni.
Če se zatakneš ali se ti s puzlami ne da ubadati, si lahko za nabrana sredstva kupiš njihovo rešitev, le da imaš potem manj cekina za dodatne bojne poteze. Ako ti zmanjka sredstev, pa greš na enega prejšnjih nivojev pobijat ogabe, z uporabo vmes zbranih nadgradenj pridobit manjkajoče kristale, iskat zvitke na truplih mrtvih soldatov in morebiti opravit stopnjo pod vnaprej določenim izzivom. Ta se lahko tiče časa, preostale energije in še česa. Škoda pa, da ni ločene bojne arene, v kateri bi se kot v Devil May Cry in mnogih drugih tovrstnih igrah spopadal z vedno bolj zahtevnimi valovi kanalj. Mlatilni sistem je gotovo zadosti napreden, da bi tako prizorišče padlo na plodna tla. Tako ti preostane le, da frendom v prosti izbiri nivojev kadarkoli demonstriraš razborite šefe, s čimer boš navdušil ljubitelje spektakla. Zlasti s predzadnjim.

Več kot zlet žlahte

Morda se boš tega elementa poslužil tudi sam. A zase vem, da se mi ga ni treba, kajti v glavi mi je ostala vrsta prizorov in prigod s te epske odprave. Takih, dragocenih in cenjenih, ki ne zbledijo hitro. Kot ko mi je v Resident Evilu s stropa domala na glavo padel orjaški pajek ... ko sem v GTA: Vice City kruzal po miamijskem bulevarju v ukradenem avtu ob spremljavi Billie Jean ... ko sem v Call of Duty čolnaril čez reko proti obleganemu Stalingradu in so me vmes mitraljirali ter bombardirali ... ko se je Aerith v FFVII zgodilo, kar se si je pač zgodilo. Lords of Shadow imajo dosti takih trenutkov, ki so na eni strani akcijski, na drugi pa mirno intimni, ko zgolj občudujoče zreš v televizor. Najsi bo to tek med vršaci čudovitega vampirskega gradu, kamor prideš v drugem delu igre, raziskovanje pokopališča titanov ali koščenoskalno-črnomagijsko-astronomsko prizorišče, ki ga ne nameravam komentirati drugače kot z rahlo poženščenim vriskom "OMB!"
Saj je res, da grafični pogon ni tehnični biser (na PS3 ima velike težave z glajenjem robov) in da gladkost odvijanja občasno pade. Takisto kot pribito drži, da se LoS preveč zgleduje po drugih špilih – toliko, da mu nekaj časa celo grozi izguba lastne identitete, čeprav jo kasneje vzpostavi z bolj samosvojimi prizorišči. Za nekatere bo enostavno preveč derivativen in bo prepočasi zadegal v višjo prestavo, da bi bil privlačen. In marsikdo bi bil radostnejši, če bi naredili odprto, peskovniško igro, ki bi se zgledovala po Simfoniji noči, namesto klasične linearnice. Zanimivo, da je špil raziskovanje odvrgel tako kot Metroid: Other M. Ampak s kvalitetnim bojem, ki vse bolj razpira krila in zadovolji tako manj spretne kot nadrkance, spodobno zgodbo, v redu ploščadenjem, množico ugank, veličastno okolico, stilistično izrednostjo ter izvenserijsko dolžino so Gospodarji sence kljub zameram igra, kot se zagre. Hkrati pa obetaven ponoven štart niza Castlevania na modernih sobnih igralnikih. Reboot, od katerega ti bo ostalo veliko.

85
Vampirčki bežijo pred Snetijevo ketno, s katero jim ruva podočnjake.
PS3 / X360 MercurySteam / Konami

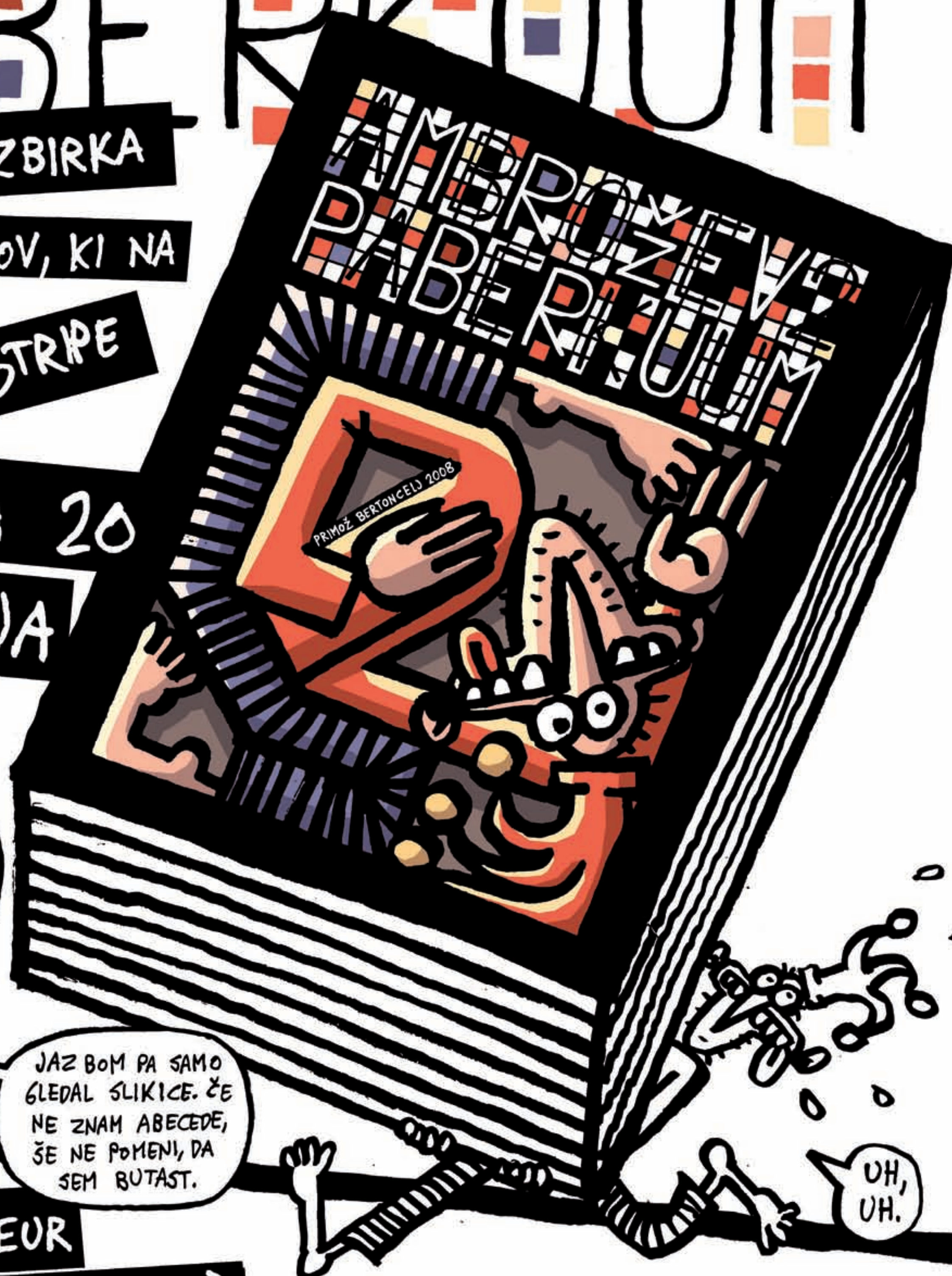
IZŠEL JE

AMBROŽEV PABERKUUM 2 !

ČUDOVITO

VSEOBSEGAJOČA
TRDOVEZANA ZBIRKA
JOKERJEVIH STRIPOV, KI NA
184 STRANEH
OBSEGA STRIPE
OD JOKERJA 20
DO JOKERJA
188 !

ČUDOVITO



CENA JE 25 EUR
(VKLJUČUJOČ POŠTNINO)
NAROČITE SE LAHKO NA JOKER@JOKER.SI !

SOULCASTER

Če spadaš med tiste, ki menijo, da brez dobre grafike ni dobre igre, se drži proč od Soulcasterja. Neodvisnica, ki jo na Xbox Live tržijo v predalu Indie, je namreč videti kot ubežnica iz leta 1988, in še tedaj ne bi sodila med pave. Tako pač je, ko vse bistvene plati izdela en sam človek, ki ni hodil na oblikovalski faks. A ta mladi mož je v Soulcaster vlil igralnost s šeflo velikanko.

Iz pogleda od zgoraj usmerjaš čarovnika, ki se premika po kvadratnih poljih. Coprnik po nesreči stopi v ukleto srednjeveško deželo in že prvi lik, ki ga sreča, ga naprosi, naj jih odreši Zla. Vendar ne s coprnijami ali paličnim mlatenjem, temveč z razporejanjem treh vrst nepremičnih bojevnikov v realnem času: viteza, lokostrelca in metalca bomb. Vitez je dobro oklepljen in udarja s kopjem na sosednje polje; lokostrelec je šibek, a njegove strelice imajo velik domet; metalec pa posluša Judas Priest, eekhm, v loku meče eksplozivne buče, ki poškodujejo tudi sosednja polja in v nasprotju s puščicami letijo čez zidove. Med gibanjem lahko zaporedoma postaviš največ tri like (če hočeš še enega, moraš odstraniti prejšnjega), vsak pa nato svojo nalogo opravlja samodejno.



● **Tale nivo je fino načrtovan. Komaj se v ruševinah ubranimo navala falotov, se zidovi podro in ostanemo nagih riti na prepihu. Premiiik!**

So vojščaki kot stolpi v igrah tower defense? Do neke mere ja. Tudi nadgrajuješ jih lahko v trgovinah, na katere naletiš med sprehodom do ukletega keliha. A Soulcaster ni čisti TD, ampak mešanica razpostavljanja stolpov in lazenja po temnicah. Čarodej je namreč stalno prisoten in ranljiv, saj se ne zna braniti z ničimer. Tudi tvoje masakratorje hitro uničijo, a nič ne de, saj jih imaš neskončno. Zato igranje ne temelji na tem, da bi v tla zapičil tri soldate in ždel za njimi, marveč se je treba stalno premikati in za sabo puščati taktično čimbolje razporejene zaveznike.

S tem, ko se z skozi kanalizacijo in ječe prebiješ v trdnjavo, naval pravljičnih sovražnikov (okostnjaki, zombiji, duhovi, smrtnjaki ...) iz sprva nevidnih portalov postaja vedno silnejši in raznolikejši. Eni so odporni na ogenj, drugi na strelice, tretjih je več in so krhki, drugih manj in so stasiti, vsi pa brezmožgansko navalijo na prvega, ki ga vidijo. Zato je treba izkoriščati ozke prehode, ki ob nepredvidnosti hitro postanejo smrtonosne pasti, dinamično spreminjati sestavo grupe in paziti, da ne zaideš predaleč, sicer se odprejo novi portali. Na srečo je vmesnik dokaj uporaben, čeprav par nepraktičnosti kar kliče po pecejevi miški. Igra je sicer omejena, majhna in je je po dveh urah konec. A navsezadnje si temu ustrezno malo plačal in dokler traja, je super. Nato te čakata težji modus, vreden preigranja, in žgoča želja po ambicioznejšem nadaljevanju tega garažnega draguljčka. ***Sneti***

MagicalTimeBean ● xbox 360 ● 3 EUR

FLIGHT CONTROL HD

Oooo, Flight Control na PS3, sem si rekel, tole pa je nekaj zame. Prvič zato, ker izpuliti Navi ipada, da bi igral izvirno verzijo na jabolčniku, ki so je prodali več kot dva milijona kosov, je tako, kot dopovedati ji, da je Robert Pattinson grd metro žgoljo. Drugič zato, ker je ta arkadna miselnica izvirna, saj postaneš nadzornik zračnega prometa. In tretjič, ker si potihem želim opravljati to službo, odkar sem pri osmih letih dvanajstkrat prebral roman Letališče. Za to v resnici kajpak nisem primeren, ker imam dioptrijo in me pogosto nažene na sekret. To bi bilo vmes veselo v luftu.



● **Helikopter gre na krog s črko H, letala na barvno ustrezne piste. Grafika je flashevsko preprosta, je pa res, da to koristi preglednosti.**

No, v igri ni bilo dosti bolje. Znašel sem se nad preprostim risankastim letališčem s pristajalnima stezama, eno za večje in drugo za manjše avione, ter ploščadjo za helikopterje. Prvi frči so jeli zlagoma vstopati v zračni prostor, na meni pa je bilo, da se s kurzorjem zapeljem nanje, pritisnem gumb in zarišem črto, po kateri naj se gibajo. Nekaterim sem takoj zaukazal smer za pristanek, ki je bil mogoč tudi pod vratolomnim kotom, druge je bilo treba voditi okrog, da se niso zaleteli med sabo. To se je izkazalo za srž početja, saj se je vsaka sorta letala gibala s stalno, sebi lastno hitrostjo. Srednje veliki potniški letečneži so se premikali hitro, veliki jumbo jeti počasneje, helikopterji tečno upokojensko. Skakati je bilo treba od enega do drugega, jih preusmerjati in spravljati v vijuge, da niso treščili. Če se je postopek vlekel, sem lahko uro pospešil. Po srečnem pristanku je krilatež izginil in dodal en komad k števcu, s katerim sem se lahko postavil na internetnih lestvicah.

Početje me je malo spomnilo na Tetris, kjer se prav tako trudiš kar najbolj učinkovito in elegantno čistiti igralno polje. A po drugi strani Flight Control HD nima enake privlačnosti kot ta 'popolna igra'. Prehitro namreč rata neusmiljen in s svojo zlobo, omejeno vsebino ter flashevsko grafiko ne daje vtisa, da je vreden petih evrov v Playstation Storu. Že na prvem letališču imaš po kaki minuti v zračnem prostoru orenk



● **Gužvasti nivoji urno postanejo vaja v mazohizmu. V primeru te igre se mi zdi nenehno ponavljanje od začetka vse prej kot zabavno.**

kaos, v katerem švicaš kot odojek na ražnju, in med posameznimi valovi letal je le nekaj sekund oddiha. Prekleto, da polovico teh jeklenih ptic pilotirajo ostareli japonski kamikaze ali falirani arabski teroristi. Naslednji nivoji so še težji. Ozemeljsko so sicer večji, a bolj kompleksni zaradi dodatnih vrst letal in ekstra pist. Da vrsta letal barvno ustreza vrsti steze, ne pomaga dosti. Krona žlehtnobe pa je, da moraš po enem samem trku od začetka nivoja, pri čemer se zdi sproščujoča starinska glasba kot zajebavanje v glavo. S tem so skušali avstralski ustvarjalci nadomestiti dokajšen manko vsebine, saj je letališč devet in niso ravno pošastno raznolika. Je pa kul, da so vsa že odklenjena. Glede na iploščice je med drugimi nov nivo Metropolis, kjer se dan prevesi v noč.

Napredovanje se tako dostikrat prelevi v trmasto ponavljanje, v katerem zaradi hkratnega spremljanja petih in več letalskih trajektorij bolj garaš kot se zabavaš. Velikokrat je izid bolj kot od načrtovanja odvisen od sreče in od tega, koliko frčev se ti igra v trenutni situaciji nakani zgnesti na kup. Risanje črt z muvom je bolj intuitivno kot z dual shockom, a sem prepričan, da se po natančnosti nič od tega ne more primerjati s prstnim drsenjem po ipadovem, iphonovem ali ipod touchovem zaslonu. Prav pride pomoč do treh prijateljev, kar za razliko od čežanske omogoča inačica za PS3, a gneča črt je več kot v dvoje pretirana. Vsekakor pa tovrsten špil ni enako efektiven pred televizorjem kot med grižljajčkastem zaužívanjem na poti. Ko čakaš na letališču in te od živčnosti daje lijavica ali ko si v nevihti visoko nad Atlantikom, mora biti igranje Flight Controla neponovljivo izkustvo. ***Sneti***

Firemint ● PS3 / jabolčka ● 5 EUR



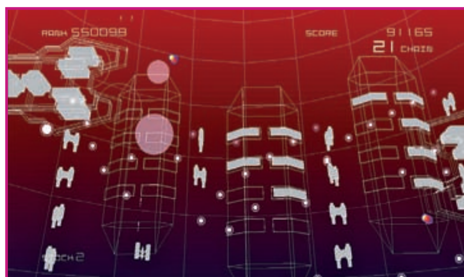
● **Kljub osnovni podobi ter enostavni zasnovi Flight Control na PS3 za ščep tehnološke privlačnosti podpira move (potrebuješ le osnovni betič, navigationa ne) in trirazsežne televizorje.**

SPACE INVADERS: INFINITY GENE

Ah, Space Invaders! Če ste v svoji špilavski karieri nekako uspeli spregledati ta legendarni, čez trideset let stari (klicaj na n-to potenco) naslov, takoj v roke Joker 192 (id na stranki: 5948). Invejdersi so pač praoče streljačin in mu svoj DNK zlasti dolgujejo vesoljske arkade. Infinity Gene pa je frišna izpeljanka v spletnih štacunah xboxa 360 in PS3, kamor je priletela z iphona.

Igra se začne nedolžno. Pravzaprav nategunsko, saj ugledamo Invaderje, kakršni so po zaslonih harali leta '78. To pomeni akcijo na statičnem zaslonu, natanko dve barvi in migetajoče sprajte. A še preden očistimo pol prvega vala, se špil transformira v nekaj naprednejšega. V nekaj, kar se z vsakim naslednjim levelom le še stopnjuje in razvija. Valovi napadalcev in njihove sposobnosti postajajo vedno bolj kompleksni, saj se kvadratkastim vesoljsko-morskim sovragom pri-

družuje vedno več vedno večjih vektorsko abstraktnih tolovajev, ki uletavajo iz vseh smeri. Zaslon tako postaja vedno bolj zasičen z izstrelki vseh sort in ko na tretji stopnji od petih srečamo gromozanskega šefa, velikega nekaj zaslonov, nam je kristalno jasno, da ne gre za leno pogrevanje starega recepta.



● Če bi semle namesto žičnatih 3D-modelov vtaknili kompleksnejše poligone, polepljene s teksturami, in oko solzeče učinke, bi dobili povsem moderen šuter. Naj vas grafika ne zavede.

Da bi množtvu sovražnikov sploh lahko konkurirali, na naprednosti ni imuna niti naša ladjica. Kmalu pridobi sposobnost prostega premikanja po vsem zaslonu, tako da nismo več omejeni na dno, iz NLPjev začno leteti nadgradnje orožij, z vztrajnim igranjem odklenemo druga vozilca, ki nam nudijo širši izstrelek, sledilnega ali laserskega ... Pa še nekaj se spreminja: videz stopenj in pogled na akcijo. Če je prva stopnja dvobarvna, nam že naslednja pričara premikajoč se hipnotični vzorec, spet naslednja uvede občutek letenja 'naprej' nad pokrajino, kjer moramo paziti na prepreke, saj lahko mimogrede treščimo v kak zid, raznolikost pa doživi vrhunec v zadnjem sklopu nivojev, ko se dogajanje sprevrže v kvazi 3D-streljanko na tračnicah. Igranje nenehno spremlja huda, butajoča, retro minimal-tehno glasbena podlaga, podkrepljena s starošolskimi efekti eksplozij in krogel. Seka!



● Po nadvse barvitih Space Invaders Extreme je bil prvi stik z Infinity Gene kar manjše razočaranje. A kmalu so se možgani umirili in jeli čislati minimalistično dovršeni slog.

Poleg preganjanja po stopnjah 'štorijalnega' načina (zgodbe drugače ni) odklenemo še posebne izzive. Ti obsegajo zafrknjene predpripravljene stopnje, modus 99ih levelov, ki so vedno naključno drugačni, ter mojega favorita, glasbeno utemeljeno akcijo. Kaj to pomeni? Ko za podlago izberemo muziko, ki ždi na naši konzoli ali na iphonu, nam špil sestavi stopnjo glede nanjo. Tako scena ni enaka, ko poslušamo Misfitse ali Freddyja Millerja.
Infinity Gene žal ne pozna akcije v dvoje, ne za enim zaslonom ne po spletu. Seveda pa nudi dosežke ali trofeje ter spletne lestvice, ki so za take baže igro obvezne. Za desetaka (na iphonu za pol manj) tako doživimo domišljeno evolucijo 2D-streljačin v enem samem naslovu. Taito še vedno zna. ***Misfit***
Taito ● X360 / PS3 / iphone ● 10 EUR

HEAVY RAIN: MOVE EDITION

Heavy Rain (Joker 199, 93) ustaljeno dojemanje iger presega na številnih ravneh. V lovu na serijskega morilca skočiš v kožo štirih likov: strtega očeta Ethana, fotografinje Madison, preiskovalca Jaydena in zasebnega vohljača Scotta. Razpletu se bližaš iz različnih smeri, ki se med seboj srečujejo. Ker moraš vmes sprejemati odločitve in te zaradi intenzivnosti včasih kar boli, je to ena najbolj prelomnih igrarskih izkušenj.



● Za še globljo izkušnjo bi igralec moral posnemati položaj lika in stati. Tega stvaritelji ne pričakujejo, zato koš zadeneš tudi iz stola.

V sredo dogajanja te dostikrat potegnejo sekvence QTE, kjer je od tvoje spretnosti odvisno, kako se bo zgodba odvila. Izvirna verzija je to dosegla z gumbi in gobicami, zdaj pa je špil dobil podporo gibalnemu igratorju move. V desnico primeš paličico z lučko, dočim levica stiska navigatorski kontroler ali, če tega nimaš, levi rogelj ploščka. Jasno se vidi, kako močno so se potrudili najti naraven približek slehernemu dejanju. Roko z movom iztegneš, da bi prijel kljuko, nato jo pokrčiš in odpreš vrata. Ko zviješ zapestje, vžgeš avto ali odpreš pipo. Z dvigom nagneš tetrapak in srkneš sok, s počasnim potegom pokriješ otroka, z energičnim zamahovanjem treščiš nepridiprava ali divje obračaš volan. Poleg smeri je važna tudi orientacija kontrolerja v prostoru. Enkrat ga moraš usmeriti proti kameri, drugič pokonci ali ležeče. Težavnosti sta tokrat dve namesto treh, vendar izrazite razlike med njima nisem opazila. Sistem deluje dobro in se mu hitro privadiš, čeprav te znajo nenadni ukazi presenetiti.
Obstoječim lastnikom igre je namenjena brezplačna spletna nadgradnja, novincem pa prenovljena škatelna oblika. Ta vsebuje še celo uro odličnih razlagalnih filmčkov in dodatno epizodo The Taxidermist. Vsebinskih sprememb ni v nobeni od njiju, a kljub temu se bo kapljam rad ponovno nastavil tudi star maček. Zaradi nelinearnosti in številnih izbir je Naliv itak mišljen za večkratno preigranje. Vtisi bodo po polletnem premoru osveženi in ob pomoči mova boš presenečen odkrival plasti, ki so ti bile poprej skrite. ***Navi***
Sony ● PS3 ● zaplata zastonj, v škatli 35 EUR



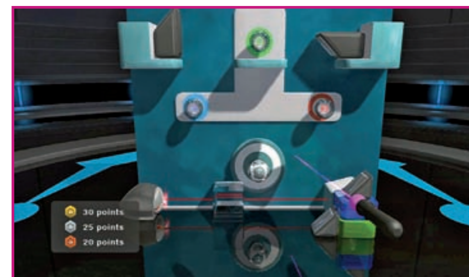
● Važno informacijo posreduje tresenje kontrolerjev. Odvisno je od tega, kaj s posamezno roko počneš. Tu bo udarce čutila desnica.

TUMBLE

Tumble je miselno-spretnostni draguljček, ki vrline mahala move prikaže med zlaganjem geometrijskih teles vseh sort. Move poskrbi, da lahko z roko sežeš v njihov navidezni 3D-svet. Iz paličice sega žarek, s katerim želene predmete označuješ in dvigaš. Obračanje drkala se verno prenaša, pri čemer so v pomoč sence z označeno sredino, da lahko gradnjo natančno centriraš. Želela pa bi si možnosti dviganja več predmetov hkrati, gibčnejše kamere in krajših nalagalnih časov. Paru igralcev je namenjen bazičen družabni način. Če imata le en kontroler, zidata izmenjaje, ob dveh pa se gresta hitrostno arhitekturo.



● Prizorišče spominja na televizijski studio, tako da napol pričakuješ, da bo izza kulis skočil Mario.

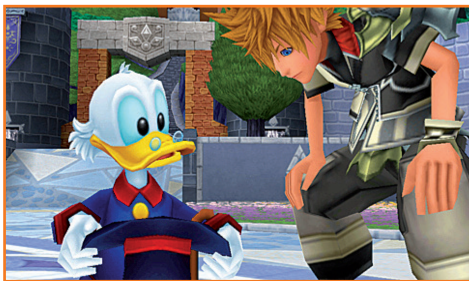


● Stopnje imajo več medalj in jih podelijo glede na rezultat. Po preostale se vračaš kasneje.

Prekuc ti na pot nameče raznolike sorte izzivov. Tako gradiš čim višji stolp ali zlagaš množico zidakov na ozko mizico, kar zna biti zaradi njihove dobre fizikalne interakcije hud podvig. Gradniki se glede na material razlikujejo po masi in teksturi. Kovinski so težki, stekleni drseči, stiroporni zelo lahki. Vdelane so celo različne sorte lesa in lepljiv žmoht, na katerega se vse odlično prime. To je pomembno na potresnem, vetrovnem ali nagnjenem terenu ter na gravitacijskih poljih, ki privlačijo bloke določenih barv. Ne glede na zmedo moraš najti notranji mir in navdih, da izpolniš zadačo ter pobašeš medalje.
Sedemdesetérica nivojev je razprostrta po trinajstih svetovih. Med običajnimi stopnjami gnezdijo bonusne z neobičajnimi nalogami, kjer je treba razmišljati izven ustaljenih okvirov. Stavbarstvo tako prekinjajo stopnje z zrcalci za usmerjanje žarkov ali take z miniranjem že zgrajenih skulptur. To je teže, kot se sliši, kajti špil je daleč od eksplozivnega Boom Bloxa. Napotke šepeta pohoten glas mladenke, ki se ji zdijo plašči, stranice in kolajne najbolj vzburljiva stvar pod soncem. Ne glede na zapeljivko pa gre za počasno, osredotočeno in nespektakularno igro. Relativna sterilnost je vpeta v estetiko čistih linij, premetavanje kock pa naredi nenavadno privlačno ravno odličen nadzor, katerega bistvo je move. Brez njega igrati ni mogoče, a če ga imaš in ti opisano počutje diši, je desetak v spletnem Playstation Storu zelo priporočljiva naložba. ***Navi***
Sony ● PS3 ● 10 EUR

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

Ko so pred dobrimi osmimi leti pri takratnem Squaresoftu napovedali spojitev svoje največje franšize Final Fantasy z Disneyjevimi svetovi iz risank, se je v marsikaterem igričarskem umu pojavil vprašaj. Vključivši v mojem. Mislili smo si, da bodo vzeli generičen vesel otročji animejski lik, dodali ščep Clouda in Aeris, navrgli malo Racmana Jake ter Mikija Miške in naredili neumno tretjeosebno akcijsko frpjko v japonskem slogu z nekaj skakanja. Da in ne. Bojevalni sistem je bil resda preveč enostaven za količkaj zahtevnejše, a dogajanje je spremljala solidna, skoraj filozofska štorija. Serija je hitro postala nadvse priljubljena in enici s PS2 je sledilo polnadaljevanje na GBA Chain of Memories, čemur so se priključili dvojka, polnadaljevanje 358/2 Days, odvrtek za telefone Coded ter preddel Birth by Sleep za PSP. Skladno s tem pa se je malo spremenila tudi osnovna ideja. Ta sicer veli prikupnost za mlajše, a z vsakim nadaljevanjem je spoj svetov postajal bolj samosvoj, s svojo preteklostjo in ozadjem.



Za razliko od prejšnjih špilov imajo Disneyjevi liki tokrat bolj pasivno vlogo. Ko se z njimi spoprijateljimo, se lahko z njimi povežemo po D-linku.

Kronološko gledano se tale KH godi deset let pred prvencem in razsvetljuje dogajanje okrog treh glavnih likov – Terre, Aque in Ventusa, ki se pri velikem Yenu Sidu urijo za mojstre ključomeča (keyblada). Nad vesoljem preži tiha nevarnost v obliki nedefiniranih beštij, ki želijo svetlobo nadomestiti s temo. Zanimiva je tudi struktura, kajti po desetminutnem uvodu se odločimo za enega od treh glavnih likov in z njim igramo do konca, nakar lahko vzamemo drugega heroja in se skozi Birth by Sleep podamo znova. Zaporedje junakov lahko izberemo sami, a zavoljo koherence jih je najbolj izbrati tako, kot jih predlaga špil.



Mini špilov je za poln pehar, med njimi pa najbolj izstopa Command Board. To je neke vrste monopoli, ki nam ob zmagi nadgradi specialke in doda ukaze.

V stilu enke in dvojke se iz tretje osebe pomikamo od sveta do sveta. Vsak planet predstavlja zaključeno Disneyjevo risanko, tam opravimo s sovragi ter šefom in dogajanje, ki ga poznamo iz pravljice, vrnemo v ustaljene tire. Pri tem so poznani liki iz risank v glavnem le NPC-ji, ki pri bojih ne sodelujejo. Tako se Terra bori v turnirju herojev proti Herkulu, Ventus živcira sedem palčkov, Aqua pa pomaga princu iz Pepelke pri iskanju prave neveste. Svetovi so, tako kot v KH2, sestavljeni precej linearno. Raziskovanje omejuje tudi dejstvo, da so določeni predeli rezervirani za posamezne like. Prav tako še vedno ni nobenih miselnih orehov.

V bojevalnem sistemu imamo še vedno na voljo le eno osnovno kombinacijo udarcev z enim gumbom, kar je podobno zehalno kot vedno, dočim lahko na trikotnik postavimo vrsto ukazov in magij (spočetka tri, z razvojem lika se pojavijo nova prosta mesta za specialke). Novost pa so zaključni napadi, ki se sprožijo po daljšem udrihanju po sovragih, fokus napadi, ki lahko uničijo po več kujonov naenkrat, in tako zvan sistem D-Link. Ta omogoča povezavo z drugimi liki iz igre, od katerih prevzamemo poteze. Svež je tudi slog napadanja, ki na podlagi uporabljenih posebnih ukazov in magije za kratek čas spremeni osnovni napad s ključomečem (dodan element, večja moč zaključnega udarca in podobno) in ti tako olajša boj z gnusobami. Te so tokrat precej raznolike. Na začetku nam nasprotujejo le manjši in enostavni škrati, kasneje pa se jim pridružijo helikopterčki, ki te od daleč maltretirajo, bombaši, ki ob udarcu eksplodirajo, neverzni s ščiti, leteči elementarci, ki so odporni na določene magije ... Raznolikost beštij zahteva uporabo različnih prijemov, vključno s časovno usklajenimi protinapadi, magijo, napadom od zadaj in zračnimi kombinacijami. Precej bolje kot njega dni v seriji, torej. Šefi so pompozni in domiselni, žal pa z izjemo končnih zanje večinoma zadošča enostavni mlatež. To je pljunek v obraz razvejanim možnostim, ki jih nudi tokratni bojevalni sistem. Toliko bolje zategadelj, da je vdelan izvrsten način za več igralcev. V areni se lahko skupaj z drugimi (lokalnimi) igralci borimo proti težjim različicam šefov. Vrh pa predstavlja deathmatch, kjer vsak pokaže svoje dejanske sposobnosti ključemečevanja. Sodelovalna varianta za štorijo žal ne obstaja.

Birth by Sleep je tako korak v pravo smer, čeprav ga še vedno preveč omejujejo linearni svetovi in enostavni šefi. Tri ločene zgodbe, enourni epilog (s tradicionalnim skritim koncem!), miniigre in večigralska arena bodo poskrbeli za 40 ur igranja, ki bodo navdušile predvsem ljubitelje serije ter manj zahtevne. Se pa utegne igra zaradi simpatičnosti in naprednejšega mikastenja priljubiti tudi bolj okorelim. **80** ***Jurec***

Square Enix ● PSP



Za širok nabor napadov poskrbi kombiniranje dveh ukazov, z dodajanjem kamnov pa lahko novonastali potezi prilepimo uporabne sposobnosti.



Špil izstopa tudi z izvrstno sinhronizacijo, pri kateri so sodelovali uradni Disneyjevi govorci.

KINGDOM HEARTS: 358/2 DAYS

Pričujoči DSov odvrtek Kingdom Hearts s playstationa 2 ne stavi na preprosto tepežkanje, se pa takoj pojavi drugačen problem. Kdor je preigral glavna dela v nizu, bo sicer brez večjih težav sledil dogajanju. Neuki pa bodo le nemo strmeli v kup referenc in povezav, na katerih temelji zgodba. Ta pove o mladostniškem glavnem liku Roxasu, ki se z luknjo v spominu zbudi v velikanskem gradu. Tam je sedež skrivnostne Organizacije XIII, zlikovcev iz prejšnjih delov. V črne plašče odeta sekta ga začne pošiljati na naloge, v toku katerih se spoprijatelji z mentorjem Axelom in sotrpinko Xion. Miki, Peter Pan, Herkul, Aladin in ostala Disneyjeva druščina so tokrat zapostavljeni, saj se fabula plete okoli Roxasovega odkrivanja svoje preteklosti in povezave s Soro, protagonistom iz prejšnjih delov. Tako gre za izdelek, namenjem fanom KH, ki se ukvarja z razcepljenostjo znotraj Organizacije XIII v času prvih dveh vnosov in bo neznalce štorijalno v veliki meri pustil ravnodušne ter zmedene.



S preigranjem enoigralske kampanje odkleneš like za igranje v več. Zlasti navdušijo Disneyjeve maskote, vsaka z lastnim krepelom.

Igralno je 358/2 Days jrpgjska zmes ploščadenja in realnočasovnega boja, s poudarkom na slednjem, Roxasa pa tako kot na večjih sistemih vodiš tretjeosebno iz pogleda od zadaj. Špil je razdeljen na misije, na katere se odpravljaš iz gradu. Ponavadi te spremlja druščinski član ali dva, ki ti v tepežu samostojno pomagata. Cilj se žal ne spreminja dosti: uletiš na območje, ki se zgleduje po eni od Disneyjevih stvaritev, nakar od oka petnajst minut porabiš za raziskovanje in uničevanje kanalj, Brezsrčnih. To storiš z vihtenjem ključomeča ali z rabo posebnih napadov in coprnij. Sovrage lahko jemlješ na muho, nakar se jim izogibaš, skačeš, frčiš naokoli, blokiraš. Gate najbolj trgajo pogosti zajetni šefi, ki navdušijo s svojevrstnimi prijemi in zahtevajo nekaj mozganja ter učenja napadalnih vzorcev. Ko zaobvladaš nadzor, vse skupaj postane čisto prijetno. Pametno je vključiti drugotno kontrolno



Koščenega dolgina Skellingtona zmotiš med pripravami na noč čarovnic (v balone je skril pajke PRESS). Risankoti imajo tokrat stranske vloge.

shemo, ki omogoči prosto upravljanje kamere s hrbtnima gumboma, čeprav zna pogled kljub temu bizarno pobezljati. Za nameček se dostikrat kam zatakne in pokaže kakega grafičnega hrošča. Kljub temu pa je podoba večinoma odlična. Pisanost okolij nekoliko zbledi le ob dejstvu, da se vanja nenehno vračaš, liki pa spadajo med najbolj podrobne na DSu. Med drugim vidiš valovanje las v vetru!
Čas izven misij preživiš v spremljanju solidnih, a redko govorjenih dialogov v obliki animacij, narejenih z grafičnim srčkom. Čebljanje niha med sirom in solidno gradnjo odnosov med liki. Takisto postopaš po graščini, kjer kupuješ zdravilne žavbe in novo opremo. Le-to uporabljaš v preprostem, a učinkovitem sistemu, ki nadomešča klasično višanje nivojev z nabranimi izkušnjami. Na voljo imaš določeno število kvadratkov, ki jih polniš s posebnimi udarci, nadgradnjami za ključomeč, coprnijami in uporabnimi predmeti. Postavitev lahko vselej spreminjaš in se tako pripraviš za odpravo. Nekje pride bolj prav blok, drugje boš težko preživel brez ledene magije.



Ko ti zlobci zadajo dovolj batin, po zgledu serije Final Fantasy vklopiš limit break. Ta ti za kratek čas omogoči rabo najhudejših napadov.

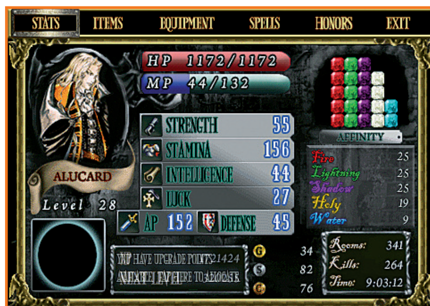
Za nekaj dodatne zabave poskrbi večigralstvo, kjer se lahko s tremi prijatelji družno odpraviš na naloge in se tam považiš s svojim likom. Posebej kul izpade, da si more vsak igralec nadeti kožico kateregakoli od štirinajstih pripadnikov Organizacije.
358/2 Days je tako na trenutke navdušujoča in oko roseča akcijska frpjka, ki se po počasnem začetku razživi v solidno štirideseturno izkušnjo. Z nekoliko več raznolikosti v misijah in neukežem dostopnejšo štorijo pa bi zlahka bila mnogo več. **73** ***Kavbojc***
Square Enix ● DS

CASTLEVANIA PUZZLE: ENCORE OF THE NIGHT

V tej številki smo se v Castlevanijo temeljito poglobili. Izvzeta ni niti drkamožna fronta, saj se je zveneče ime nedavno razširilo na iphone. Jonagoldki so z Encore of the Night dobili miselnico, oplemeniteno s frpjskimi elementi ter gotsko glasbo.
Zgodba obnavlja in povzema trinajst let staro nit iz legendarne Symphony of the Night za playstation 1. V pogledu od strani igraš kot Alucard, sin grofa Drakule, ki kolovrati po zlohotnem gradu in skuša preprečiti fotrovo prebujenje. Graščino sestavlja devet obsežnih prizorišč, med drugim alkimistični laboratorij, obzidje, grajski stolp, kapela in knjižnica. Vsako ima več deset soban, med katerimi se pomikaš korakoma. Ob tem te naskakujejo bitja teme, od okostnjakov in božjastnih bab do crknjenih rib, šamanov ter cthulhujevskih lovkarjev.
Finta je v tem, da se jih ne odkrižaš v običajnem boju, temveč je borilna mehanika povzeta po Super Puzzle Fighter II Turbo in seriji Puzzle Quest. Nasprotnika se udarita iz oči v oči v bitki, podobni Tetrisu in Bejeweledu. Vsak ima svoje okno, kamor od zgoraj naletavajo dvodelni skupki pisanih draguljev. Padanje usmerjaš s preprostimi dotiki. Spojiti je treba najmanj tri kamne iste barve, da kupček izgine. Uspešno čiščenje sovraga neposredno poškoduje, če pa prirediš verižne eksplozije, ga zadušiš s plazom neaktivnih ploščic. Slednje je treba kresniti dvakrat, da izpuhtijo. Dodatno moč imajo uroki, ki recimo zradirajo vse bloke določenega odtenka, jim spremenijo aktivnost, izkoristijo masovne padavine in podobne naprednosti. Napetosti in globine je dovolj, da špil sodi v isto skupino digitalnih drog kot omenjena Puzzle Fighter in Quest.
Z zmagami dobivaš izkušnje, raznotero opremo, živila in napoje za obnavljanje energije. Goltanje priboljškov ni samoumevno, ampak v igralno polje padejo v obliki kock. Celjenju ran so namenjene še varne sobe, ki obenem rabijo kot trgovine z najnujnejšim in teleportirna središča. Žarčenje vsekakor olajša pojanje naokrog, vendar kljub temu manjka celovit, pregleden zemljevid. Grad je namreč zelo obsežen, poleg česar je kot v Simfoniji velik poudarek na nelinearnosti. Nekatera krila so nedostopna in se moraš k njim vračati kasneje, ko pridobiš veščino dvojnega skoka, drobilnik osti ali aktiviraš kako stikalo. Namigi so precej dvoumni, zato zatiki niso redkost. Nepremočrtnost prinaša dva konca, čeprav je vmesna zgodba podana precej telegrafsko in ne izkaže pravega naboja.

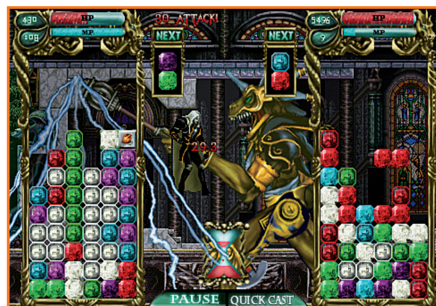


Rdeče poti so povezave do še nedosegljivih sob, vrata na levi pa prehod v drug del gradu. V vsaki kamri te lahko napade kaj grdega.



Izkušenjske točke vlagaš v različne vrline. Hkrati se specializiraš v barvah draguljev. Ti so ognjeno rdeči, senčno vijolični, mokro modri, sveto beli in električno zeleni.

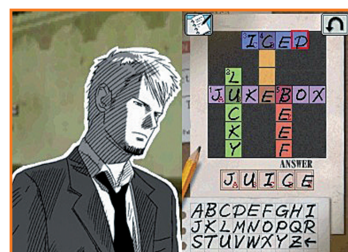
Vseeno pa je igra zaradi svoje zasnove izredno zasvojljiva. Prijazen način shranjevanja jo dela idealno za mimogredne skoke, ki so vsi v službi napredovanja v globino in frpjskega jačanja Alucardovih sposobnosti.
Ko po devetih urah doseže stoodstotni vrh, imaš na voljo še način proste igre. Tu je na izbiro osem likov, med drugim Drakula, Smrt, Richter in Maria. Žal se lahko pomeriš le z računalniško pametjo, saj ni nobene oblike večigralstva. To je kar huda hiba in ne morem preboleti obžalovanja zaradi odsotnosti spletnih bojev. Poleg tega bi taka sorta igre še bolje izpadla v namenski različici za večji zaslon na ipadu. Kljub tem zamujenim priložnostim pa par dvoevrskih kovancev za tak špil ni veliko, saj kupita velike količine privlačne akcije, ki je daleč od običajne telefonske neobveznosti. **82** ***Navi***
Konami ●
iphone / ipod touch



Galamoth je najtrši šef v igri. Take zlobe se rade skrivajo v zapuščenih krilih in znajo biti večji zalogaj od končnega grofa Drakule.

LAST WINDOW: THE SECRET OF CAPE WEST

Hotel Dusk se je pred tremi leti (J166, 80) vzpel kot nenavadna avantura, meječa na interaktivno knjigo. Last Window je nadaljevanje z istim glavnim akterjem – nekdanjim detektivom Kylom Hydom, ki kot trgovski potnik živi v Los Angelesu. Od dogodkov v sobi 102, em, 215, je minilo leto dni, zgodbi pa sta neodvisni. Kyle se znajde v škripcih, saj mu grozi prisilna izselitev. Detektivski nagoni ga poženejo brskat po temotni preteklosti svoje hiše in njenih prebivalcev, ob čemer pride na dan marsikaj o njem samem.



Gesla za nagradno križanko dobiš tako, da se pozorno razgledaš po kafani in uporabiš nekaj logike ter šestega čuta. Hyde ob tem z užitkom pomlati hamburger z veliko kumaric.

Tudi drugače je izkušnja slična Hotelu Mrak. DS držiš kot knjigo, se udeležuješ maratonskih pogovorov in raziskuješ okolico. Sogovorniki so odlični, čvek pa oblečen v znane stripovske sekvence. Pri gibanju vsak od zaslončkov nudi svoj pogled: levi prvoosebnega v 3D, desni pa tloris, ki je uporabnejši. Okolica in Kylova prizemljenost dodatno zaživita zaradi številnih komentarjev. Pri tem se uganke trudijo biti življenjske in rade vpreženo peresce. Z njim zlagaš raztreščeno sestavljanko, razbiješ steklenico z denarjem in izza pohištva bezaš izgubljen prstan. Pogosto se moraš razgledovati za predmeti ali namigi. Vodenje je zgledno, zato skoraj ni brezciljnega poskušanja, čeprav je igra dolga in čare odkriva postopoma. V zgodbarstvu gre celo tako daleč, da sočasno z napredovanjem piše roman, vendar se bodo branja lotili le najbolj potrpežljivi.
Hkrati je res, da bi osnovo iz Duska lahko bolj spolirali. Usmiljenja vredne teksture in ubite barve izdelku niso v ponos. Prerani konci, ki te naskočijo ob nerodnih izbirah pri dialogih, pa so nepotrebno zapletanje. Stikanje po sobah je resda polno nepričakovanih isker, a je počasno in neprimerno za tiste, ki hlepijo po dinamiki. Hydove tajne so torej namenjene specifičnemu okusu. Morda zadnjič, saj je razvijalska hiša Cing spomladi oznanila bankrot. **78** ***Navi***
Nintendo ● DS

KOCKE NA MIZO



Družina Legovih namiznic se je prijela in se odebelila za kar osem novih članic. Navi ima zato spet polne roke dela z razigranimi kockami, ki frčijo na vse strani.

Čeprav je Lego že prej gojil priložnostne namiznice, se je resnega prodora lotil šele lani. Pod taktirko angleškega razvijalca Cephasa Howarda je nastalo deset družabnih iger, kjer si vse rekvizite sestavil iz legic. Tu ni šlo za pokockane izvedbe šaha ali človeka, ne jezi se, temveč za pretežno izvirne zamisli. Igre so bile luštne, pisane in ne predrage, zato so več kot uspele. Poleg zidanja so spodbujale tudi ustvarjalnost pri prilagajanju pravil. Preizkusili smo jih v članku Družabno kockanje (Joker 196) in zaključili, da so primerne za vse, ki so naklonjeni kockam in druženju ob lahkotnem viru zabave. Slednja je tem živahnejša, čim več domišljije je v zraku.

A kakor je bilo Legove namiznice lani težavno dobiti, je danes slika lepša. Špili so se z enoletno zamudo vendarle tudi uradno prebili v slovenske trgovine, poleg tega pa je Lego vmes izdal še osmerico svežih! Ker gozdarji že brusijo sekirice za smrečice, je čas za nov popis morebitnih darov.



Sestavljanje igralne plošče prinaša veliko prednosti in ustvarjalnih možnosti. Slaba stran je, da je izdelek dokaj krhek in se zna ob razvneti igri kaj polomiti. Škatle so po drugi strani dovolj velike, da gre izdelano skoraj v celoti vanje, podreti moraš le višje elemente.

Igra s kockami

Bistvena lastnost Legovih družabnic je v tem, da jih sestaviš sam. Iz kock v razsutem stanju tako nastanejo najrazličnejša igralna prizorišča, ki so zelo spremenljiva in prilagodljiva. Črpajo iz ustaljenih Legovih tematik, od gusarske prek vesoljske, srednjeveške in orientalske. Letošnja novost je v tem, da je med njimi prva licenčna. Tako se po zvezdniški namiznici potika Harry Potter, kar je skladno s skorajšnjim prihodom sedmega filma in Legovo spektakularno oživitvijo lončarskih kock.

Toda čeprav je osem novink zasnovanih povsem sveže, njihove osnovne poteze glede na lanski nabor ostajajo nespremenjene. Orodje sreče je metanje igralne kocke. Ta je gumirana in ima na vsaki od šestih stranic po štiri čepke. To omogoča spreminjanje z nameščanjem različnih ploščic. Tudi igralne figurice niso običajni strički, ampak mikro bitjeca, ulita iz enega kosa in potiskana z raznolikimi obrazki, ki rabijo zbirateljstvu. Igralni kompleti dodatno zanimanje vzbujajo tako, da vsebujejo gradnike neobičajnih oblik, barv in namenov. Zato njihova privlačnost sega nad družinsko zabavalo, saj se krasno povežejo z obstoječo zbirko legic.



Lego aktivno spodbuja spreminjanje pravil. Ampak hkrati je res, da preproščin v slogu Gusarske ga ploha ne rešijo še take komplikacije. Pri dobrih, kot je Bazar, pa velja previdnost.

Pohod figuric

Prtna igra pogosto poteka tako, da mečeš kocko, nakar tvoja figurica napreduje glede na vrženo število. V naboru lanskih legoiger so bile take Minotaurus, Ramses Pyramid, Race in Lava Dragon. Letos smo dobili tri nove. **Pirate Plank** je gusarsko tematiko prevzela po lanskem Pirate Code, ki ni preveč navdušil. Igrica spada med manjše, a ji ne manjka osebnosti. S krova miniaturne gusarske ladjice segajo štiri deske in igralci postanejo prevarantski razbojniki, ki jih kapitan zaradi izdaje nažene plavat. Kako hitro se pomikaš proti usodnemu robu, določijo meti kocke. Ob tem jo dograjuješ s ploščicami v barvah nasprotnikov. Ko čofneš med morske pse, je igre zate načeloma konec. Videz je krasen, saj je barčica s svojimi jadrci, kanončkom in kapitančkom izredno srčkana. Z igralnega vidika je stvarca manj navdušujoča, saj je precej enostavna, ob prikrojevanju pravil pa se zna preveč vleči.

Magma Monster se z morskega pršca preseli v votlino, polno oranžne lave. Korajžni raziskovalci se pehajo za zakladom, ki ga straži lačna pošast. Čez ognjeno jezero se je treba prebiti z grajenjem brvi v skladu z navodili kocke. Ta pove barvo gradnikov, ki jih polagaš na ploščo. Kleč je v tem, da sosledja kamnov enakih barv omogočijo hitrejše napredovanje. Življenje ti grenijo netopirji, ki se stričku usedejo na glavo in ga odvlečejo nazaj na začetek. Ob piratski je tudi to ena od manjših igric, ki ne seže zares visoko.

Še dobro torej, da jo povsem drugače odnese **Harry Potter Hogwarts**. Gre za velik, dodelan naslov, ki pusti lep vtis. Namizna Bradavičarka je zasnovana in zgrajena nadvse domiselno. V kotih kvadratne plošče tičijo domovi, sredino pa tvorijo spreminjajoča stopnišča. Po njih se moraš prebiti do vsake od učilnic in pobasati sestavino ustrezne barve, da lahko narediš domačo nalogo. Stopnice so pravzaprav drsna puzla po zgledu žepnih premikalnic. Plošče so premične in ko dvigneš eno, lahko ostale popelješ na želeno mesto. Ker so štenge različno orientirane, najpogosteje ne vodijo nikamor, zato ne gre brez obilice obračanja in prilagajanja. Potrebno je kar nekaj prostorske predstave in načrtovanja. Ravbarjeva karta ti s skrivnimi prehodi omogoča več svobode, poleg tega lahko na pomoč pokličeš Dumbledorja. Mačja gospodična Norris je po drugi strani ovira. Poleg dijakov štirih domov so priložene mikrofigurice Harryja, Hermione, Rona in Dreca.

Zbiraj in kopiči

Lončarič je z eno nogo tudi v zbirateljskem žanru namiznic. V njih mora igralec za zmago nakopičiti zapovedano število artiklov. Lani smo se grebli v Magikusu in Robo Champu, letos pa so kategorijo obogatile tri novinke.

Shave a Sheep je od vseh najpreprostejša in jo bodo hitro zapopadli tudi najmlajši. Vsak igralec dobi svojo ovco, od katere si želi pridelati čim več kosov volne. Slednje predstavljajo beli zidaki. Ob ugodnem metu kocke na tvoji ovčki poženeta ena ali dve merino enoti. Met ti lahko omogoči tudi striženje, da dlako shraniš na varno. To je ključnega pomena, saj za dozo pobalinstva poskrbijo menjave drobnice med igralci ali priklici volka. Ta tarčno ovco tako prestraši, da z nje nemudoma odpadejo vse kocine. Zaradi nagajanja in neskončnih ovčarskih rošad se zna partija razpotegniti precej dlje od navedenih desetih minut, čeprav igra s tem ne pridobi na raznolikosti ali naprednosti.

UFO Attack je nekoliko resnejši, v njem pa gradiš raketo za polet na Zemljo. Na vzlet je pripravljena, ko jo tvori najmanj sedem energijskih modulov. Te dobivaš s srečo pri metanju kocke. Ker so štirih barv, pride do izraza kombiniranje. Več kosov iste barve prinaša dodatne module, a je hkrati bolj na udaru uničevalnega laserja. Poleg tega lahko v enačbo vključiš vesoljca, ki konstrukcijo dodatno ovira. Igra je sicer nekoliko neosebna, vendar zahteva zdravo mero razmisleka.



Obrij ovco je edina od iger, ki je povsem brez mikrofiguric. Vse živalice so narejene iz osnovnih kock in spominjajo na tiste iz animirane serije Bacek Jon. Volno jemlješ z osrednjega kupa.

Še več slednjega pride v poštev pri **Orient Bazaarju**, ki je nasploh najmočnejši člen novega vala iger. V njem odkriješ odlično trgovalščino, ob kateri se spomniš na Monopoli in Naseljence otoka Catan. Nastopaš v vlogi obiskovalca tržnice, kjer z metanjem kocke pri krošnjarjih nabavljaš parfume, drage kamne in ostale orientalske delikatese. Vsak branjevec ima na zalogi robo določene barve, met kocke pa določi, pri kom lahko v posamezni potezi kupuješ. Zbirke predmetov enake barve nato z mastnim dobičkom prodajaš banki. Zmagovalni cilj je pridobitev 15 cekinov. Ko jih med igro trošiš za nakupe, preračunavaš tečaje in razmišljaš o konkurenčnih skladiščih, ugotoviš, da je petnajst dukatov kar veliko. Uspeh stopa po tanki meji med pogumom, trgovsko žilico in srečo. Še bolje je, če modificiraš pravila tako, da je mogoč prevzem celotnih stojnic. Kot lastnik štanta lahko potem neposredno cuzaš keš od soigralcev. Obenem se lahko na posamezno stojnico usede matična zgradba tržnice in prepreči prodajo. Bazar s svojo živahnostjo in neusmiljenostjo preseneti ter v sobi pričara vzdušje, vredno cenkanja na vzhodnjaških tržnicah.

Samosvoji ptiči

V tretjo skupino uvrstimo špile, ki utirajo nove poti. Lani je bil tak biserček Lunar Command, kjer si z gradnjo vesoljske baze hudirjevo napenjal možgane. Novi **Meteor Strike** povzame vesoljsko nit in je prav tako namenjen igranju v paru, čeprav je ozadna filozofija povsem drugačna. Igralna plošča spominja na fliper, saj je ozka, dvignjena in nagnjena. Z nekaj domišljije lahko v njej ugledaš atmosfero, skozi katero padajo kometi. Za to poskrbiš s spuščanjem kroglic z vrha igralne plošče. Ker so dragoceni, bi jih rad čim več ujel v svojo košarico na dnu igralnega polja. To se trudiš doseči tako, da v orbito pošiljaš satelite. Gre za male kockoidne tvorbe, ki, če je sreča mila, dobrodejno vplivajo na smer padajočih kroglic. Posebno vlogo imajo še vrteče vesoljske ladje. Ker je padanje manj predvidljivo, kot se sliši, meteorski dež skriva veliko interesantnosti. Koščki sicer radi odletijo od podlage, a to so stvaritelji predvideli in navodila prilagodili tako, da ima razdrtje svoje posledice.



Bazar ni postavljen na enotno ploščo, marveč je iz številnih drobnih elementov. Ti so zamišljeni tako prefrigano, da je kupolasto sejmišče votlo in precizno pogoltne malo stojnico.

Iznad oblakov se nato odpraviš v morske globine. **Atlantis Treasure** ga sestavi iz kopice turkizno modrih ploščic, posejanih z algami in koralnimi grebeni. Vsak igralec dobi svojo podmorničko, s katero zbira dragocene kristale. Posebnost pri premikih je v tem, da plovilo drsi po vodi v začrtani smeri, dokler ga kaj ne ustavi. Na pot vplivaš s kompasnimi gradniki, ki jih glede na kockina povelja postavljaš po mreži. Kompasi spreminjajo smer in z njimi se da skoraj prelahko napikirati natanko v dragotine. Ob tem koristi dobra orientacija v prostoru, čeprav naloga kljub ovirajočim koralnim grebenom ni težka. Za trdovratne prepreke in nasprotnike ostanejo še torpedi, ki očistijo pot. Vse skupaj nadzoruje zlati Pozejdonček s trizobom.



Večina namiznic je namenjena dvema do štirim igralcem, kar je skupaj s priporočeno starostjo navedeno na embalaži. V večji družbi je tudi več zabave, sploh pri Orient Bazaarju. Meteor Strike je edini, ki se ga igra izključno v paru. Da ga lahko pospraviš, so zasnovali zložljivo stojalo.

Koliko in kam

Nove igre se po velikosti delijo v uveljavljene cenovne razrede. Mala Shave a Sheep in UFO Attack staneta 10 evrov, medtem ko za večja Pirate Plank in Magma Monster odšteješ tri evre več. Orient Bazaar in Meteor Strike prodajajo po 20, Atlantis Treasure po 25 evrov. Harry Potter je od vseh edini licenčen, najkompleksneje zgrajen in zato dražji – stal vas bo 35 evrov. Cene so razumne, čeprav je treba računati, da to niso težkokategorni špili in da je večina bolj kratke sape.



Bradavičarka je bogat vir zanimivosti. Notranje plošče zlahka dvigneš in jih preurejaš kot puzlo. Pri drsenju se malce zatikajo, a ni hudega.

Novink v naših fizičnih štacunah v času pisanja še ni bilo, a se jih da dobiti z nekaj razgledovanja. In katero v bogatem naboru izbrati? Če nimate še nobene, lahko začnete pri lanskih. Sploh kul so Creationary, Lunar Command in Minotaurus, dočim se je Ramzesovi piramidi bolje izogniti, čeprav je imel prste zraven proslavljeni dizajner Reiner Knizia. Od novih smetano poliže odlični Orient Bazaar, ki je presenečenje in pol. Tudi Potterjeva Bradavičarka je prijetna in večplastno zanimiva. Letos so večje igre nasploh bolj prepričljive od manjših. Ne glede na izbor pa znova velja, da se bodo špiliči najbolje znašli v mladikavih rokah, ki ljubijo kocke. Takih, ki bodo obenem znale ceniti, s kako malo sredstvi znajo te namiznice pričarati vtise daljnih svetov in krepiti medčloveške vezi.

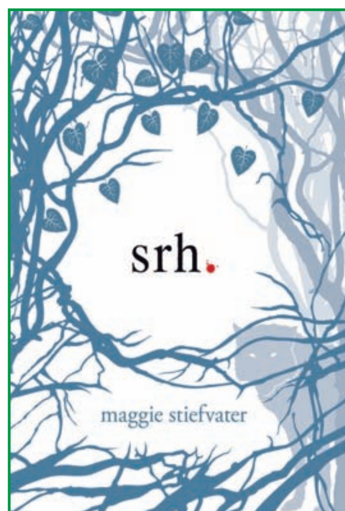
Maggie Stiefvater: SRH

Zabavljači nad najstniškim čtivom tulijo v luno, kajti poleg vampirjev so zdaj začeli napenjati mišice še volkodlaki. Nova trilogija se imenuje Volkovi iz Mercy Fallsa, otvori pa jo Srh oziroma Shiver.

Niz je več kot očitno odmev eksplozivnega univerzuma krvosesov, saj somračništvo utripa iz vsake pike in vejice. Tudi tu so oder za hormonske arije gozdovi na mokrotnem ameriškem severu. Polni so volkov, ki pa niso vročekrvni mutirani Indijanci, temveč okuženi običajneži. Preobrazbo namesto ščipa sprožijo temperaturne spremembe. Volkodlaki so pozimi volčje in poleti ljudje, vendar so jim leta v človeški obliki šteta. Prikrito kolobocijo okusi Grace, ki jo je pri enajstih letih ogrizel sestradan trop. K sreči jo je eden od volkov rešil smrti, nakar se je med njima spletla posebna vez. Punca šele pri sedemnajstih ugotovi, da se peča z volkodlakom po imenu Sam.

Tukaj cmokne v bralca vsa nujnost srednješolske ljubezni, ki je enako cukrena in brezpogojna kot tista iz Somraka. Razlika je pak v tem, da Sam ni edvardoidni polbog ali jakobinski mister univerzum, temveč tak emo gmizavec, da ni za nikamor. No, Grace to ne zanima in se izgublja v Njegovih rumenih očeh, kar je še ena brezsramna kleptomanija iz Twilighta. Oba bi naredila vse, da bi ostala skupaj, čeprav se eden od njiju nenadzorovano spreminja v zver. Dodatne težave nastopijo v obliki novih ogrižencev, ki pričnø divjati po soseski in cefrati dobro varovano skrivnost.

Če damo nadnaravno mitologijo na stran, doraščajoča mladina v seriji nasploh ne ve, kaj bi sama s sabo. Ena zaradi zlatih žlic v orifikah, druga zaradi travm iz preteklosti, tretja zaradi nesposobnih staršev in četrta kar tako. Človeške stiske bolj razdela drugi del, Linger, katerega slovenski prevod pričakujamo spomladi. Obenem predstavi in razvije nekaj boljših likov, recimo pikro Isabel, ki ima v babjem krogu edina količkaj karakterne substance. Celo Grace je glavna junakinja izrazito bleda in nekako pokrpana, čeprav ji prične volčja dediščina kmalu sopsti za vrat.



Pisanje obenem trpi za pomanjkanjem občutka za tempo. Z nepredvidljivim kolcanjem preskakuje med tokovi misli, slabo razdela važne reči, malomarno ravna z liki in se duši v perju malovrednih puhlic. Saj je res, da se štorija razvije in zna pritegniti, ker volkodlaštvo popelje v svežo smer. Vendar jo zlasti v prvem delu pohablja pisateljičino pomanjkanje izkušenj. Se pa v Linger že vidi napredek, poleg česar ji v plus štejem nenavaden dar za domiselne metafore in opazke. Tretja knjiga, Forever, dospe julija prihodnje leto. ***Navi***

Suzanne Collins: THE HUNGER GAMES

Postapokaliptične knjige so katalog mrkih prihodnosti. Dober pisec ima ostro oko za zablode vsakdana, ki ti jih z nekaj domišljijskimi dodatki globoko vseka v srce. Suzanne Collins zna to zelo dobro in si v svoji bukvi The Hunger Games na pogorišču ZDA zamisli novo državo Panem. Nad njo drži železno roko Prestolnica, ki v opomin vsako leto priredi Igre gladu. Tako kot so minotavru dostavljali mladeniče, mora vsako okrožje priskrbeti fanta in dekle. Izbrance zaprejo v areno, kjer se v groteskni mešanici olimpijskih iger ter resničnostnega šova vname boj do zadnje kaplje krvi. Sodelujoči postanejo zvezdniški mučeniki in se morajo poklati v zabavo zaslepljenega ljudstva. Celo najbolj intimni trenutki niso brez vsiljivih kamer, ki iz mesarjenja delajo spektakel.

Katniss Everdeen iz Okrožja 12 ima sladkih šestnajst let in se skupaj s sovaščanom Peeto znajde v krvavem metežu arene. Njene zenice in čustva so medij, skozi katerega spremljamo, kako veliki krojijo življenja malih, kako ničvredna so pravila in kako pogrešljiv je posameznik. Kako te ne tepe le svojeglavost, marveč tudi pokornost. Tekmovalci so prepuščeni preživetvenim nagonom in kapricam snovalcev iger, pa tudi lutkarjem širše. Collinsova skoraj kot George Martin kosi po svojih junakih, dogajanje pa spomni na Gospodarja muh ter film Kocka.

Knjiga je zasluženo doživela velik uspeh in zrasla v istoimensko trilogijo. Nadaljevanji, Catching Fire in Mockingjay, imata podobno načrtovana zgodbovna loka, a so osebne tragedije razprostrte širše in se vpnejo v revolucionarne niti. Ena od močnejših figur je tu mentor



Haymitch, ki je sicer nepoboljšljiv pijanec, a na njem vseeno sloni nesorazmerno veliko vplivne pronicljivosti. Ostali stranski liki so ošvrknjeni bolj potezno. Za sestrico Prim bi za Katniss naredila vse, toda o njej več izvemo šele v tretji knjigi. Šibka točka so preskakovanja, kot bi ob filmu pritisnil tipko za hitro previjanje. Včasih dobiš občutek, da si pisateljica poenostavlja delo in pomembne dele zgolj preleti, medtem ko se je prej desetine strani ukvarjala z opisovanjem razkošne hrane in oblačil.

Kljub hibam pa je njeno pisanje brezkompromisno, nestrpno in celokupno fantastično, kot glavna junakinja sama. Sploh bombastičen je tretji del, ki se kot feniks ponovno rodi v že znano, a potencirano grozo. Regulirano podzemlje spomni na Dušo, vendar je tu ljubezenski trikotnik bolje narejen. Obenem z drobnimi elementi, kot je maček Buttercup, skrbi za vez s prejšnjima deloma. Vse knjige so močne in butajoče, z akcijskimi scenami jemljejo dih in te globoko povežejo z osrednjimi junaki. Kakšni filmi bodo to! ***Navi***

ARENA
PLAY & PARTY

si play ali party?



Naročnik oglasa: Kolosej d.o.o.

Pojdi na **www.arena.si** & se odloči!

SUPRA TRAVEL & PAPAYA ZRĆE



PET
15. OKT
22:00
PARTY

EIGHTIES SURF'S UP



SOB
16. OKT
21:00
PARTY

DJ MIKE C



PET
22. OKT
23:00
PARTY

OMAR NABER



SOB
23. OKT
20:00
PARTY

DJ PAOLO BARBATO



PET
29. OKT
23:00
PARTY

PRENOSI ŠPORTNIH DOGODKOV



VSAK DAN
PLAY

Vstop na prireditve je prost!

Enka in 7 devetdesetk

Ko sem prelistal Joker 27, se mi je za tistimi starimi časi, ko še nisem bil Febo modre krvi, prav milo storilo. A ne zato, ker bi bila oktobrska izdaja iz leta 1995 vredna današnjega izpostavljanja. Kje pa! Kot se že ponavljajoče ponavljam, mi tiste davne revije zavoljo čuda zatipkanih napak, švoh besedil, posiljenega zajebavanja, splošne pubertetniškosti in neizdelane podobe ne morejo biti v ponos. Toda amaterizem nas tedaj ni motil. Nasprotno, prepričani smo bili, da delamo nekaj nadcarskega. Zato smo se, polni zanosa ter brezskrbne mladostniške zagnanosti, opijali z novostmi in ideje z lopatami nametavali na kup. To je tisto, za čimer se mi toži, dasi je neponovljivo, kakor je neponovljiva mladost.

Joker je bil neizklesan, kakor smo bili zeleni tudi njegovi ustvarjalci. Ampak to je bil naš peskovnik in neobremenjeno smo se v njem igrali, se iskali in ustvarjali. Naše delo je bilo prežeto s pristno navdušenostjo, najsi je šlo za obisk sejma, zagon najnovejše igrice ali spoštljivo rokovanje s poznanim razvijalcem. Kajpakda so bili časi tedaj drugačni tudi za samo panogo, saj kravatarstvo vanjo še ni tako zaoralo kot nekaj let kasneje. Zato je vse skupaj delovalo mnogo bolj iskreno, kar se je odrazilo na pozitivnejših, manj zajebanih Jokerjevih besedilih. Da je bilo drugače, priča kar sedem iger, ki so dobile oceno nad 90. Zdaj take kvote ne dosežemo niti v enem letu. Smo bili bolj popustljivi? Vsekakor. Ali kljub temu ni dvoma, da nam je srce ob dotičnih naslovih radostno igralo, kar se zdaj zgodi premalokrat. Pa jih za spomin na stara vremena poglejmo:



Osem avtomobilov z videoposnetki, informacijami in kabinami ter sedem stez – to je bil izvirni in nepremosljivi The Need for Speed (90), ki je v izboljšani in nadgrajeni različici prišel s konzole 3DO na PC. Malokdo ve, da so igro razvili isti ljudje, ki so par let poprej izdelali legendo Test Drive II.





Fade to Black (90) je bilo 3D-nadaljevanje Flashbacka in Another Worlda. Bila je to poslednja Conradova avantura in to zanimiva ter nekaj posebnega.



Če je Dune 2 postavil temelje za zvrst akcijskih strategij, je Command & Conquer (92) na njih zgradil postojanko. So se Westwoodovci zavedali, kako močno franšižo so tedaj ustvarili?



Najbrž se malokdo spomni sila vzdušnega letanja s čarobno preprogo, osvajanja zgradb in lučanja ubojitih urokov v peklenske sile, ki je bil Magic Carpet 2 (91). Zatem take igre niso več naredili.



"Novi NHL ima vse: odlično grafiko in zvok, izjemen realizem in vzdušje ter divjo igranost." -NHL 96 (92). Tako je rekel Sneta sekira o tistem delu, s katerim je serija preskočila v 3D. Pretres megatonskih proporcev.



Naslovnični zrakomlat je iz arkade Comanche vs. Werewolf, a tistomesečno helikoptersko odličje je prejel Apache Longbow (90). Le kdaj smo zadnjič sedli v kokpit Boeingovega stroja AH-64? Že lep čas ne.



Poleg Magičnega tepiha je Crusader: No Remorse (92) prav tako že davno pozabljen naslov. Bila je to huda izometrična strelska arkada z velikimi eksplozijami in sočnimi načini umiranja.

Poleg naphanja zgornjega dela lestvice pa je tale Joker prinesel še legendo z drugega konca. Šlo je za igro zvenečega imena Bloodwings, ki z oceno 1 velja za najslabše ocenjen komad v Burkeževi zgodovini. Na žalost se niti sam ne spomnim več, zakaj natanko je bil izdelek tak ščiš, kajti enostranski članek je to jako slabo ponazoril. Vem le, da sem prvoosebno šibal po nekem jebenem blodnjaku, pobiral klinčeve kristalčke in z zelenim sluzem obmetaval kockaste pofuklje. Glede na to, da je igra kljub slabšemu videzu od Wolfensteina stala več kot vse nanizane odličnice, je bila kritika čisto na mestu.
Kot se mi toži za časi nedolžnosti in gostote dobrih špilov, takenako pogrešam tedajšnji sijajni papir, o kakršnem lahko danes, v času skozi cifre gledajočih kravatnikov, le sanjamo.

Mafijski kviznik

Druga Mafija resda ni izpolnila pričakovanj glede nadmočnih misij, naprednosti in obrobnega početja. Kljub temu pa predstavlja solidno igralno izkušnjo z nekaj streljanja, veliko vožnje in dobrim prodajanjem zgodbe. Poleg tega jo založba Take-Two že širi z dolpotegljivo vsebino. Mafijski razpečevalec VideoTop zato časti tri izvode igre za xbox 360 in eno zelo zmečkano majico, vi pa morate do 5. novembra poslati priloženo glasovnico s pripisano magično besedo. Slednjo pridobite s palindromom rešitve nanizanih vprašanj. Tisti dan si življenje za srečo zabelite z deviškim olivnim oljem.

1. Kako so se imenovali češki razvijalci igre, zdaj 2K Czech?
i) Illusion Softworks
g) Cocoasoft
l) Ultimate Play the Game
u) Steel Monkeys

2. Dotičneži se niso podpisali pod:
k) Hidden & Dangerous
n) Operation Flashpoint
o) Vietcong
f) Flying Heroes

3. V katerem mestu se je odvijala prva Mafia?
g) v Liberty Cityju
r) v Chicagu
o) v Lost Heavenu
š) v New Vegasu

4. Ena igra ni svobodnica!
h) Assassin's Creed
l) Dante's Inferno
e) The Saboteur
b) Scarface

5. Kdo je izdelal zaščitno orožje mafijcev, tommyjevko?
c) Thomas Jefferson
v) Tommy Hilfiger
i) Tommaso de la Merda
l) John T. Thompson

6. Kaj se je v ZDA dogajalo med 1920 ter 1933 in je stereotipno povezano z organiziranim kriminalom?
j) gradnja Las Vegasa
e) prohibicija
č) zlom borze
a) sindikalni upori

7. Kaj je spravilo z ulice Ala Capona?
t) sifilis
u) Irci
n) davkarija
a) vojska

8. Kako se omenuje zavezniška operacija v drugi svetovni vojni, v kateri je sodelovala mafija?
n) Husky
e) Barbarossa
b) Donkey
o) Eggplant

9. Kdo velja za utemeljitelja sodobne, povojne italijanske mafije v ZDA?
c) Benjamin 'Bugsy' Siegel
i) Vito Corleone
a) Charles 'Lucky' Luciano
o) John Gotty

10. Kakšen konec je doživel proslavljeni palermski sodnik Giovanni Falcone?
o) dobil je cementne škornje
g) zavezali so mu mafijsko kravato
r) padel je v drobilnik kamenja
c) z avtom je zapeljal na bombo

Dobitniki enih knjig od zadnjič so: Janez Košenina iz Medvod, Matjaž Verčič iz Brezovice, Aleš Košir iz Kamnika, Miha Homar iz Notranjih Goric in Blaž Novak iz Murske Sobote.

Rešitev je bila POHOTA.



avtor JANEZ KORENT	VEČNI POPOTNIK	VREČAR IZ AVSTRALIJE, KLOKAN	SLAVKO AVSENIK / NASAD OB HIŠI	▽	▽	IVO FRBEŽAR	CENTER, SREDIŠČE	SPLOŠNI PLAN PRI FILMU	IGRALKA KRAVANJA	VOZLASTA PISAVA PRI INKIH	MESTO V MAVRETANIJI
GOJENJE VODNIH ŽIVALI V POSODAH											
DVOSPOLNIK											
HRV. KIPAR AUGUSTINČIĆ						DEL KOLES. DIRKE / MADŽ. Ž. IME					
SIMON GREGORČIČ			POŽERUHINJA / LADIJSKA KABINA						UREDNIK / NOVA VRSTA, ODSTAVEK		
LINGVIST KARADŽIĆ				HUNSKI VOJSKOVODJA						METULJ Z OČESCI NA KRILIH	MESTO V NIGERIJI
VEK, STOLETJE				JAPONSKA OBLIKA BUDIZMA				DEL KROŽNICE / KDOR DOPISUJE			
GRM NA PRIMORSKEM				ENOLETNA VEJA / IGRALKA KARANOVIĆ							
risba KIH	HAZARDER	SL. DJ (UROŠ) / LJUDSTVO V AZIJI					BIBLIJSKA OSEBA				
HRUŠKI PODOBNO SADNO DREVO							PISALNI PRIBOR / PADEC				
PLANOTA V OSREDNJEM DELU ZDA						IGRALKA ZEMLJIČ / AM. PEVEC (LOU)				SRD	RDEČKAST PLANET
CHARLES BUKOWSKI			SL. PEVKA (JADRANKA) / ITALIJAN (SLABŠ.)						GUSTAV MAHLER / IGRALKA KRAJNC		
ZIDARSKA ŽLICA					SLOVNIČNO ŠTEVILO, SINGULAR / JURIJ REJA						
IZGOVARJ. ČRKE "A" NAMESTO "O"							TRSKA				
SLIKAR JAKOPIČ							RAVS, PRETEP				

Res lepe igrice prejmejo: Primož Skale iz Ljubljane, Matej Korošak iz Kranja, Neja Kocjančič iz Ljubljane. Rešitev je bila: MEDNARODNI ODNOSI.

Na priloženo glasovnico napiši iz slike izhajajoč geselj. Rok je peti enajsti. Tri nagrade so ok!

Kako so kmetje seks gledali

Slovensko podeželje je jeseni prečudovito. Po njivah rohnijo kombajni, iz gnojišč dehtijo kupi gnoja, ki se bodo preselili na rodno grudo, ko bodo velike zverine opravile svoje delo, in v hlevih živina prizadevno proizvaja nove zaloge omamnega smradu. Za vse to skrbijo pridne kmečke roke in dela nikoli ne zmanjka. Ampak, če tako pogledaš, se na vasi ne dogaja prav dosti. Zato je vsak dogodek, naj bo še tako nepomemben, velikega zanimanja deležen.

Tako se naša zgodba prične nekega zgodnjega jutra – takega, ko se normalni ljudje raje dvakrat v postelji obrnejo in se po jajcih popraskajo –, ko je Joštov Tone že pokladal krmo živini. S škripajočo samokolnico se je odpravil proti silosu, kjer je malo prej nakopal koruzno silažo, ko je na kolovozu ob njivi zagledal vsiljivca. Tik ob njegovi koruzi je bil parkiran srebrn BMW in celo od tam, kjer je stal, je bilo jasno videti, da se sumljivo guga. To si pa moram pogledati od bliže, si je mislil Tone, in smuknil v koruzo. Če še niste hodili po zreli koruzi, vedite, da je to nekako tako, kot bi se prebijali skozi gozd skrhanih nožev. Sicer ne ureže, je pa zoprno kot le kaj. A hkrati je koruza odlično skrivališče in Tone se je lahko približal srebrnemu lepotcu na vsega nekaj korakov. Žal mu to ni kaj dosti koristilo, kajti karkoli se je v limuzini že dogajalo, je bilo njegovim očem prikrito. Zatemnjene šipe Bavarci pač dodajo serijsko. Vrh vsega so bile še zarošene, torej je nekdo tam notri nekaj počel zares prizadevno. To je potrjevala dvojica glasov. Eden je bil visok, skorajda vreščeč, drugi, globok, pa je na trenutke mejil na kruljenje merjasca, ko se spravi k plemenski svinji.

A Tončkov trud ni bil zaman. Ko so zamrli poslednji glasovi, so se odprla vrata in izstopila je postavna blondinka, naga nagcata. Z robčkom se je otirala po frači, nato pa se je sklonila nazaj v avto po obleko, tako da je na ogled postavila kompletno ozadje z vso dodatno opremo. Ubožec voajerski je skorajda jenjal dihati. Skozi druga vrata se je napol oblečen izmotovilil plešast debeluh in se hitro presedel na voznikov sedež, kot da bi ga bilo strah, da ga bodo zalotili. Blonda se ni dala motiti in se je oblačila kar pred avtomobilom. Lenobno in počasi, da se je lahko naš Tone do sitega napasel njenih čarov. Pa ni bil edini. Nasproti kolovoza je bila še ena, večja kmetija, kjer so še vsi spali. No, ne čisto vsi. Stara mati, ki je družino vedno pokonci metala, je ravnokar dvignila roleto – in tisto, kar je videla skoz okno, ker si je malopre nataknila očala, da bi iz brevirja odžebrala molitvico, jo je tako zaprepadlo, da je roleto hrupno spustila nazaj in šla na klečalnik kar brez svete bukvice. Tone je mastno zaklel, ko se je blondinka ustrašila zvoka spuščajoče se rolete in ne do konca oblečena skočila v avto, le ta pa je sunkovito odpeljal. Ni bilo druge, vrnil se je v hlev in nakrmil živino do konca.

* * *

Kako uro kasneje je v vaški gostilni pripovedoval štorijo ostalim kmetom, medtem ko so čakali, da bo pek s kombijem pripeljal kruh.

"Kaka baba, vam rečem! In tak gnil dedec jo je nabrisal!"

"To bo zaradi bemveja," je navrgel Trudnov Jože. "Zihr je bil kak privatnik, ki se je domače kure prenajedel."

Tone pa je še kar razpredal: "Vam rečem, cel cajt sem po štali moral rikverc hodit, tak mi je stal! Cela je bla pobrita, vse se je dal videt!"

"Ja, saj take so te ta mestne, cel dan nimajo nič za počet, pol si pa pišole brijejo. So fine, ja, ne tko k naše, k cele kosmate okol skačejo, ko si jo umije, je pa že praznik!" jo je zabelil Jože.

"Ti kar za svojo govor!" mu je zabrusil Vrbinc, ki je veljal za lokalnega heroja, ker si je uspel na kmete privleči petnajst let mlajšo babnico. "Moja si jo tako rihta in pegla, da me ponavadi že mine, preden pride iz kopalnice. In zdaj celo nekaj sanja, če bi šla v toplice, ker se tam zbirajo neki svingerji."

To je zvabilo začudene poglede, zato je moral nadaljevati: "Baje je zdaj strašno popularno, da se dobiš v savni s še enim parom in se potem, no, menjaš."

To je izzvalo salve smeha.

"A, Vrbinc, ji tvoj ni dost, kaj?"

"Kako to štimaš zadeve, lejga. Kar k drugemu biku bi jo spustil?"

"Ne, ne," se je branil Vrbinc. "Ona pravi, da sem tolk pohoten, da me ne sfolga, pa naj se še kje drugje izkikirikam!" To je bilo spet pospremljeno z žvižgi in vzkliki nejevere. Zato se je odločil spremeniti temo.

"Poslušaj, Tone, zakaj pa nisi poklical, da bi še mi drugi kaj videli?"

Zdaj je postalo nerodno Tonetu. "Okej, priznam, niti pomislil nisem na to. Ampak tudi če bi – včeraj, ko sem pumpal gnojnico, mi je telefon padel v jamo. Sicer sem ga s sodom potegnil ven, ampak je fuč."

"Ja, prekleti telefoni, meni je tudi zadnjič po tleh zletel, pa se je potem krava gor usrala. Ampak sem ga spucal in spet dela!" se je važil Jože.

Verbinc seveda ni hotel ostati dolžan: "Ja, jaz sem ga pa zadnjič pozabil na blatniku od traktorja in je padel dol. Potem sem pa zapeljal čez njega. No, sam delal pa tudi ni več potem."

"Pa kako lahko frderbaš telefon ravno takrat, ko bi z njim lahko kaj koristnega naredil, recimo poklical prijatelje?!" se je oglasil Kovačun, ki sicer ni bil kmet, ampak je imel na vasi delavnico in so si ga vsi radi privoščili, ker je imel neuradno raje dedce kot babe. No, ker je bil dober dečko, ga niso gledali postrani.

"Joj, Kovačun, od kdaj pa tebe babe zanimajo!" In že so spet letele pikre na vse strani.

"Saj nikoli nisem rekel, da me ne, a ne da nisem? No, v glavnem, Tone, mam jaz en stari mobitel v delavnici, ti ga dam. Ampak obljub, da drugič pokličeš, ja!"

Tistikrat je zunaj potrobil pek in možje so se s cekarji odpravili iz gostilne.

* * *

Minilo je nekaj tednov in nekega jutra je Tona, že ko je stopil iz hiše, pri njivi spet zagledal drag avto. Roka je kar sama poletela proti žepu.

"Fantje, danes je pa mercedes!"

V nekaj minutah so bili vsi v koruzi.

"U, danes je pa res veselo, lej kok se gunca!" se je režal Vrbinc. Tudi ostali so sončili zobe in se dregali pod rebra. Glasovi od znotraj so jim pravili, da sta tokrat v akciji več kot dve osebi. Potem pa so se odprla vrata.

"Porkamadona, dedec je," je siknil Jože.

"Pa tadrug je tut dedec!" je dopolnil Tone. "Kje je baba?!"

"O jebemti, še en dedec!" je spodsekalo Vrbinca.

Obtožujoči pogledi so se ustavili na Tonetu, ki si je v tistem trenutku želel, da bi se brazde razprle in ga pogoltnile do peklenskih globočin.

"Buzerante si nas peljal gledat!!?"

"Jebemti, Tone, a ni dost, da gledam kako mi biki skačejo drug po drugem?"

Ubogi Tone sploh ni mogel več razsodno razmišljati in se mu je zato mimo možganov na jezik prikradla usodna neumnost:

"Ja saj, kakršen gospod ..."

Stavka ni utegnil dokončati, ker mu je sapo odvzela dobro merjena klofuta utrjene kmečke roke. Tuleč je planil iz koruze, ostali pa za njim. Vesela druščina, ki se je pretegovala okoli avtomobila, se je tako ustrašila, da na avto niti pomislila ni več. Nagi, kot od Boga rojeni, so jo ucvrli stran od morilske tolpe, ki se je namenila prav proti njim. Edino Kovačun je zaostajal za skupino in s prestrašenim glasom piskal:

"Pobi, dejte no, umirte se! Saj smo vsi ljudje, zaboga! A boste drugič mene tudi! Počakajte no, Kristus Jezus!"

A procesija se ni ustavila. Vlekli so jo na vso moč skozi vas in mamke, ki so se odpravljale k jutranji maši, so se v grozi križale, kot da so videle samega rogatca. Potem je Tonetu zmanjkalo moči in težko sopeč se je zvrnil na mokro travo, okoli njega pa so enako popadali vsi ostali. Nagci, ki jih je gnal adrenalin, so izginili v bližnjem gozdu.

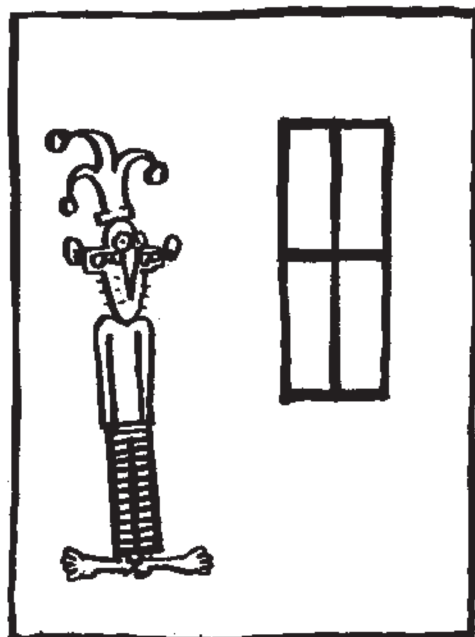
"Nikoli ... več ... ne ... naredi ... česa ..." je zasopel Vrbinc.

Tone ni mogel izdaviti niti besede. V prsih mu je piskalo in z muko je pokimal. Čez nekaj časa so se trudoma pobrali in raztepli vsak na svojo stran.

Mercedes je na tistem mestu stal skoraj štirinajst dni, dokler ni ponj prišla vlečna služba. Celo tisti možakar je hodil dokaj oprezno okoli, pripravljen, da v trenutku skoči nazaj v tovornjak in jo ucvre. Bogve, kaj so mu rekli. Kmetje pa so se še nekaj tednov po hudičevi procesiji med čakanjem na peka izogibali s pogledi.

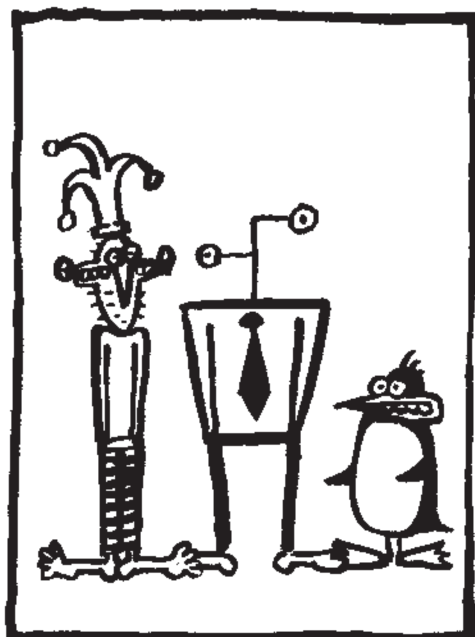


Quattro




TRALALA, HOPSASA.
NE MOREM VEČ! ADIJO KRUTI SVET!


ZDAJ MI JE ŽAL, AMPAK JE PREPOZNO. OH, NE!




POTEM PA JE OKNO SKOČILO SKOZI TEBE IN SI VZELO ŽIVLJENJE.
TAKO SE JE ZGODILO, PRISEŽEM.


RAZUMEM. OD ZDAJ NAPREJ SE BO S TABO UKVARJAL MOJ ASISTENT.
HVALA. VEM, KAJ JE POTREBNO STORITI.
P.B. 2010


TRARAR


SUBJEKT JE ZDAJ TEMELJITO PRESTRAŠEN Z ZELO GLASNO TROBENTO.
DA.


HMM. SUMLJIVA ORANŽNA PENA JE NENADOMA NAPOLNILA PROSTOR. NI MI VŠEČ.
TAKOJ BOM UPORABIL SVOJO MOČ DEDUKCIJE.

Kristen **BELL** Sigourney **WEAVER** Jamie Lee **CURTIS** Odette **YUSTMAN** in Betty **WHITE**

Kar te ne ubije... se poroči s tvojim bratom.



Spet ti

TOUCHSTONE PICTURES PREDSTAVLJA 'SPET TI' FRONTIER PICTURES PRODUKCIJO KRISTEN BELL SIGOURNEY WEAVER JAMIE LEE CURTIS ODETTE YUSTMAN KRISTIN CHENOWETH VICTOR GARBER IN BETTY WHITE GLASBA NATHAN WANG
KOSTUMI GENEVIEVE TYRRELL MONTAŽA DAVID RENNIE A.C.E. KEITH BRACHMANN SCENOGRAFIJA CRAIG STEARNS FOTOGRAFIJA DAVID HENNINGS IZVRŠNI PRODUCENT MARIO ISCOVICH PRODUCENTI JOHN J. STRAUSS ERIC TANNENBAUM ANDY FICKMAN

CENEX SCENARIJ MOE JELLINE **28.10.2010** REŽIJA ANDY FICKMAN

www.cenex.si

Touchstone Pictures


METROID™
Other M
Joker


Joker